PEŁNE WERSJE GIER
BLACKHOLE PL
FACES OF WAR EN

NR 06/2020 (308)
OD 05.05.2020 DO 01.06.2020
CENA: 10,99 ZŁ W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 110
ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ.
KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 29 CZERWCA 2020.

CD-ACTION®

ZAPOWIEDZI MOUNT & BLADE II: BANNERLORD,
COMMAND & CONQUER REMASTERED
RECENZJE FINAL FANTASY VII REMAKE,
GEARS TACTICS, ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS
PUBLICYSTYKA MODA NA DOOMA

ISSN 1426-2916 INDEX 334561
06
9 771426 291006

IDEALNY DLA GRACZY!

iiyama

IIYAMA G-Master G2730HSU Black Hawk
Monitor dla graczy

- Matryca TN, FreeSync 1ms
- Black Tuner, Flicker free,
- Display Port, HDMI, VGA, USB hub
- Gwarancja 3 lata Door-to-door
- Gwarancja 30 dni 0 martwych pikseli

799.-

Nr art. 1348440

Asortyment w podanych cenach dostępny do 31.05.2020 r. lub do wyczerpania zapasów. Podane informacje nie stanowią oferty w rozumieniu art. 66 § 1 k.c. Asortyment dostępny w sklepie internetowym mediamarkt.pl oraz w wybranych sklepach stacjonarnych MediaMarkt.

mediamarkt.pl

MediaMarkt®

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 2 CZERWCA 2020.

CDA na FB

GRYWALNOŚĆ W CZASACH ZARAZY

Jestem w stanie założyć się, że wielu czekających na remake Final Fantasy VII, gdyby dowiedziało się, w jakich czasach ukaże się ich wymarzona produkcja, nie miałoby z tym żadnego problemu, przebierając nogami na znak pierwszych oznak pandemii. Taka jest siła nostalgii, którą i ja sam poczułem, ogrywając nowe dzieło Square, bo też „siódemka" w ogromnym stopniu ukształtowała moje późniejsze gusta względem nie tylko gier, ale opowieści jako takich. To najważniejsza do tej pory premiera tego roku, ale towarzyszą jej w tym numerze inne bomby. Spikain potrzebował miesiąca codziennej gry, by zdać wam sprawę z tego, jak Nintendo przeskoczyło samo siebie przy nowym Animal Crossing, a Mac Abra na poważnie jął się zastanawiać, czy turowe Gearsy to przypadkiem nie najlepsza odsłona całej sagi. No i jest też The Procession to Calvary. Ale to już trzeba zobaczyć (i przeczytać) samemu.

Jako że i nas dopadła dieta izolacyjna, tym razem mamy dla Was 112 stron pełnych znakomitych tekstów, ale także – po miesięcznej przerwie – dwie pełne wersje gier. Jak zwykle również możecie nas czytać także w wersji cyfrowej (chyba że właśnie to robicie)! W każdym wypadku...

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Michał Kuszewski

SPIS TREŚCI

GRY

Newsy ... 004

W PRODUKCJI
Command & Conquer Remastered Collection ... 008
Fuser ... 010

JUŻ GRALIŚMY
Mount & Blade II: Bannerlord ... 012
Soldat 2 ... 017
Highly Likely ... 018
Bravely Default II ... 020
Last Oasis ... 022
Shieldwall ... 024
Rustler ... 025
The Riftbreaker ... 026

RECENZJE
GameWalker ... 028
Final Fantasy VII Remake ... 034
Animal Crossing: New Horizons ... 040
One Piece: Pirate Warriors 4 ... 044
Good Job! ... 045
Bleeding Edge ... 046
The Procession to Calvary ... 048
Bright Memory ... 050
Mira ... 051
Gears Tactics ... 052
In Other Waters ... 056
Call of Duty Modern Warfare 2 Campaign Remastered ... 058
Avorion ... 059
Fort Triumph ... 060
Assemble with Care ... 064
Paper Beast ... 065
The Gateway Trilogy ... 066
Liberated ... 068
112 Operator ... 070
Biped ... 071
The Complex ... 072
Saints Row IV Re-Elected ... 073

PUBLICYSTYKA
Moda na Dooma ... 074
Duch w maszynie – rozważania o AI ... 080
Muzeum Techniki: Polaroid ... 086
Magazyn Kulturalny ... 088
Szpile ... 106

TECHNOLOGIE

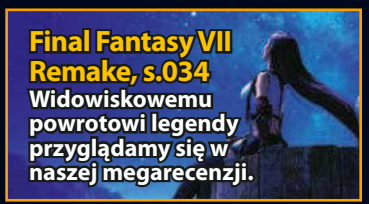
MEGAPORADNIK
Mobilny soft dla każdego ... 096

Newsy sprzętowe ... 102

TESTY
Karta graficzna PNY GeForce RTX 2070 Super XLR8 ... 103
Mikrofon Razer Seirēn Emote ... 103

INNE

Na Luzie ... 092
Prenumerata ... 107
Action Redaction ... 104
Loot ... 108
Zdrapka z kodem ... 110



INDEKS GIER

112 Operator ... 070
Animal Crossing: New Horizons ... 040
Assemble with Care ... 064
Avorion ... 059
Biped ... 071
Bleeding Edge ... 046
Bravely Default II ... 020
Bright Memory ... 050
CoD Modern Warfare 2 Campaign... 058
Command & Conquer Remastered... 008
The Complex ... 072
Final Fantasy VII Remake ... 034
Fort Triumph ... 060
Fuser ... 010
The Gateway Trilogy ... 066
Gears Tactics ... 052
Good Job! ... 045
Highly Likely ... 018
In Other Waters ... 056
Last Oasis ... 022
Liberated ... 068
Mira ... 051
Mount & Blade II: Bannerlord ... 012
One Piece: Pirate Warriors 4 ... 044
Paper Beast ... 065
The Procession to Calvary ... 048
The Riftbreaker ... 026
Rustler ... 025
Saints Row IV Re-Elected ... 073
Shieldwall ... 024
Soldat 2 ... 017

© 1997, 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI

ROK WIDEOKONFERENCJI

Oglądał streamy: **Witold**

Odwołanie tegorocznych edycji E3 i Gamescom chyba ostatecznie uzmysłowiło nam, że ten rok będzie dla naszej branży – jak i całego świata – wyjątkowy. Brak możliwości organizowania tegorocznych wydarzeń może być jednak motorem zmian, które odwrócą dotychczasowy porządek do góry nogami.

W pierwszych tygodniach koronakryzysu kolejne imprezy po prostu przekładano na późniejsze terminy, wszyscy w końcu mieliśmy nadzieję, że latem będzie już dawno po pandemii. Szybko okazało się, iż w domach posiedzimy jeszcze długi czas, a nikt nie potrafi przewidzieć, kiedy nasze życie wróci do normy. Nastał więc czas odwoływania eventów: taką decyzją podjęły np. Mojang w sprawie wrześniowego Minecraft Festival czy id Software przy okazji mającego odbyć się w sierpniu QuakeConu.

Nowe targi na nową generację

Trudno było sobie jednak wyobrazić, abyśmy w roku debiutu konsol nowej generacji mieli nie doczekać się ich pełnoprawnej prezentacji. Dziesiątki gier na nie przygotowywanych domagają się odpowiedniej uwagi – i wszystko na to wskazuje, że się jej doczekają. Już teraz zapowiedziano bowiem mnóstwo stricte cyfrowych imprez: w czerwcu dostaniemy więc kolejną edycję skupionego na produkcjach niezależnych **Steam Game Festival**, a także organizowany przez IGN **Summer of Gaming**, na którym swoje tytuły zaprezentują najwięksi wydawcy naszej branży. Nintendo postanowiło zaś pozostać wierne tradycji i przygotuje dla graczy identyczną konferencję jak przy okazji ostatnich kilku E3 (czyli bez udziału publiczności).

Odwołanie najważniejszych targów zmieniło też plany Sony i Microsoftu. Zgodnie z doniesieniami branżowych insiderów **ostatecznych prezentacji PS5 i Xboxa Series X – oraz oczywiście produkcji na nie przeznaczonych – powinniśmy spodziewać się już w maju**. Obie firmy przygotują własne wydarzenia, z których transmisje obejrzymy rzecz jasna na żywo. **Wyłącznie w formie cyfrowej odbędzie się też w tym roku największa gamingowa impreza świata, czyli Gamescom.** Już w marcu organizatorzy zapowiadali, że niezależnie od sytuacji, event będzie miał miejsce – nawet jeżeli miałby ograniczyć się jedynie do streamów. I faktycznie, w związku z decyzją niemieckich władz o utrzymaniu zakazu wszelkich większych zgromadzeń do końca sierpnia, konferencje oraz ceremonię Opening Night Live zobaczymy jedynie w sieci (co dla większości z nas nie jest przecież nowością).

> Możliwe, że targi w rodzaju E3 staną się reliktem przeszłości.

Prowizorka na stałe

Gdyby okazało się, że popularność nowych wydarzeń organizowanych przez dużych wydawców jest nie mniejsza niż tradycyjnych targów, czekałyby nas spore zmiany. Śmierć E3 wieszczy się bowiem od lat, a niektóre firmy już od jakiegoś czasu się od nich dystansowały (np. Sony). Cyfrowe prezentacje są zaś dużo tańsze i prostsze do przygotowania – może więc się okazać, że gdy pandemia minie, imprezy branżowe pozostaną w sieci na stałe. |CDA|

GRAJ I PRACUJ!

Czas reakcji 1 ms

HP 22x

Monitor dla graczy 21,5" Full HD

- Jasność 270 cd/m²
- Katy widzenia 170 st (poziomy) oraz 160 st (pionowy)
- Częstotliwość odświeżania 144 Hz
- Wejścia VGA (D-sub),HDMI, DC-in

599.-

Nr art. 1415811

Asortyment w podanych cenach dostępny do 31.05.2020 r. lub do wyczerpania zapasów. Podane informacje nie stanowią oferty w rozumieniu art. 66 § 1 k.c. Asortyment dostępny w sklepie internetowym mediamarkt.pl oraz w wybranych sklepach stacjonarnych MediaMarkt.

mediamarkt.pl

MediaMarkt®

Layers of Fear w kinach

KUL Zdania na temat twórczości Bloobera są w redakcji podzielone, lecz nie da się ukryć, że Layers of Fear było w branży horrorów powiewem świeżości. Hollywoodzka wytwórnia Project Nerd Boss planuje przenieść grę na srebrne ekrany – niestety projekt jest jeszcze w raczej wczesnej fazie.

www.blooberteam.com/layers-of-fear

Snowtopia: Sky Resort Tycoon

PC Bardzo lubimy w Planet Coasterze i Planet Zoo mapy zimowe, więc cieszy nas zapowiedź tycoona, w którym prowadzić będziemy kurort narciarski i spełniać zróżnicowane zachcianki gości. Wersja alfa debiutu TeaForTwo dostępna jest pod poniższym linkiem.

playsnowtopia.com

CDP z wnioskiem o upadłość

BIZ Najstarszy polski dystrybutor gier pod koniec lutego złożył do sądu wniosek o upadłość, o czym dowiedzieliśmy się dopiero półtora miesiąca później. O problemach spółki usłyszeliśmy przy okazji przełożenia daty debiutu Cyberpunka 2077 – CDP miało być jego dystrybutorem na terenie Polski i podobno zdążyło już poczynić odpowiednie przygotowania do premiery. W firmie doszło wtedy do masowych zwolnień, jednak oficjalnie oba wydarzenia nie mają ze sobą żadnego związku; warto zaznaczyć, że już w 2018 spółka odnotowała blisko milion złotych straty. W marcu ogłoszono, że nowym dystrybutorem Cyberpunka (a także trzeciego Wiedźmina) na terenie naszego kraju została Cenega.

CDP uniezależnił się od CD Projektu w 2014, a trzy lata później rozeszły się jego drogi ze sklepem cdp.pl. Przez 26 lat działalności firma wprowadziła na rodzimy rynek setki tytułów, przez długi czas wyznaczając standardy wydawania i lokalizowania gier (m.in. za sprawą legendarnej polskiej wersji Baldur's Gate'a). Przyczyniła się również do walki z piractwem dzięki licznym tanim seriom, takim jak eXtra Klasyka czy Platynowa Kolekcja.

www.cdp.com.pl

Pendragon

PC inkle – odpowiedzialne za 80 Days i naprawdę rewelacyjne Heaven's Vault – postanowiło spróbować szczęścia w innym niż przygodówki gatunku. Świeżo zapowiedziany Pendragon ma być „narracyjną strategią" z akcją osadzoną w czasach Rycerzy Okrągłego Stołu, których celem będzie dotarcie do króla Artura, nim zginie. Historia ma się nadawać do wielokrotnego powtarzania, choćby przez fakt, że na początku wybiera się jako lidera jedną ze zróżnicowanych postaci, i znając inkle, nie mamy się czego obawiać w kwestii fabularnej – mamy tylko nadzieję, że developerzy dadzą radę stworzyć także angażującą strategię turową. Premiera latem tego roku.

www.inklestudios.com/pendragon

Crysis Remastered

PC PS4 XBO NS Najpierw w filmiku podsumowującą dekadę CryEngine Crytek pokazuje znaną fanom Crysisa dżunglę, następnie wycina żart (tak wtedy myśleliśmy) na Prima Aprilis, później konto gry na Twitterze zmartwychwstaje po czterech latach, wreszcie dociekliwi gracze wykopują prawdę dzięki podstronie z ciasteczkami. Wkrótce pojawia się oficjalna zapowiedź. Wygląda na to, że zremasterowana, wyglądająca jak sto pięćdziesiąt wersja pierwszego Crysisa trafia na cztery największe platformy, w tym po raz pierwszy na konsolę Nintendo – i to latem.

www.crytek.com

The Dark Pictures: Little Hope

PC PS4 XBO Supermassive ogłosiło kolejny rozdział z serii interaktywnych filmów The Dark Picture. Planowane na lato Little Hope osadzone będzie w świecie, w którym poluje się na ludzi podejrzanych o czarnoksięstwo, poddaje się ich torturom i testom mającym dowieść ich związku z mrocznymi siłami. Wygląda na to, że będą to zaledwie wizje przeszłości nękające bohaterów (czwórkę studentów i wykładowcę), którzy po wypadku autobusu próbują uciec z tajemniczego, zamglonego miasta Little Hope. Strona internetowa sugeruje, że podobnie jak Man of Medan nową produkcję studia da się ogrywać w trzech trybach: solo, filmowym (ze znajomymi na wspólnej kanapie) albo w duecie online.

www.thedarkpictures.com/little-hope

CHIMERA SNAKE JAZZ CLUB

Poprowadź mięsny

PC Human Farm zapowiedziano 1 kwietnia, ale wszystko wskazuje na to, że gra o hodowaniu ludzi na ubój przez świnie faktycznie ukaże się w przyszłym roku, a gracze będą musieli prowadzić rzeźnię i dbać o „trzodę" – chronić ją od epidemii grypy ludzkiej i wiedzy o tym, jaki czeka ją los.

gamingfactory.pl

Ancient Enemy

PC Zarówno 9kier, jak i enki polecają Shadowhanda – poprzednią karcianą grę Grey Alien Games. Ancient Enemy wydaje się mroczniejszą i ponoć trochę głębszą wariacją na temat wcześniejszej produkcji, ale niestety dopiero przed dedlajnem odkryliśmy, że wyszła. Ograjcie ją za nas, skoro my nie zdążyliśmy!

www.greyaliengames.com

Darkest Dungeon: The Butcher's Circus

PC Do osady jeszcze w maju przybędzie Rzeźniczka i jej cyrk. Nowe DLC do Darkest Dungeon wprowadzi do rozgrywki starcia PvP, w których pokierujesz drużynami, nie narażając bohaterów własnej kampanii. Red Hook obiecuje ranking, nowe błyskotki, możliwość zaprojektowania własnego sztandaru, a przede wszystkim powrót narratora, Wayne'a June'a.

www.darkestdungeon.com

2 gry na 10 lat Niera

PC PS4 XBO iOS And Kto zdecydował się kiedykolwiek zanurzyć w rozpościerające się na przestrzeni kilku tysiącleci tło fabularne uniwersum gier Yoko Taro, ten wie, że smutnych, przejmujących historii można by tam rozpisać całą bibliotekę. Na razie, na obchody 10. rocznicy premiery pierwszego Niera, zapowiedziano dwie. Jedną już znamy – Nier: Replicant ver.1.22474487139... to według twórców nie remake ani remaster, tylko „uaktualnienie" pierwowzoru na PC, PS4 i XBO. Będzie nowa postać, kilka świeżych wątków, w pełni udźwiękowione dialogi i na nowo nagrana muzyka przez Keiichiego Okabe. Na telefonach i tabletach zagramy zaś w Nier: Re[in]carnation, który uraczy nas zupełnie nową opowieścią – choć nie wiadomo ile będzie w nim czystej akcji.

jp.square-enix.com

XCOM: Chimera Squad

PC Kompletnie niespodziewanie i niemal w ostatniej chwili zapowiedziano nowego XCOM-a i kiedy to czytasz, jest już dawno po premierze. Chimera Squad osadzony jest kilka lat po wydarzeniach z „dwójki", kiedy to ludzie i Obcy współpracują i próbują utrzymać sojusz, przynajmniej w Mieście 31 mającym stanowić przykład życia w pokoju. Tytułowa Chimera to drużyna złożona nie tylko z ludzi, ale również z Obcych, z którymi niegdyś przyszło człowiekowi walczyć – znanych z „dwójki" viperów, sektoido- i mutonopodobnych. Nie mieliśmy niestety czasu ograć nowego XCOM-a na spokojnie, więc spodziewaj się recenzji pióra 9kier dopiero w przyszłym numerze.

www.xcom.com

JUŻ WKRÓTCE

Star Wars Episode I: Racer

NS, PS4 Doskonała, szybka, futurystyczna ścigałka powraca wraz z Sebulbą i Watto.

12.05

Maneater

PC, PS4, XBO Doskonale wiem, co cię gryzie.

22.05

Minecraft Dungeons

PC, PS4, XBO, NS Kanciaste Diablo. Bez budowania.

26.05

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
MAJ	
05 Someday You'll Return (horror)	PC
05 Wintermoor Tactics Club (taktyczna/visual novel)	PC
07 Fledgling Heroes (runner)	NS
07 Void Bastards (FPS)	PS4, NS
08 Fury Unleashed (platformowa)	PC, PS4, XBO, NS
12 Star Wars Episode I: Racer (wyścigi)	NS, PS4
15 Dungeon of the Endless (roguelike/tower defense)	PS4, NS
15 Tales From Off-Peak City Vol. 1 (przygodowa)	PC
18 The Elder Scrolls Online: Greymoor (MMORPG)	PC
19 If Found... (visual novel)	PC, iOS
22 Maneater (akcja)	PC, PS4, XBO
22 Monstrum (horror/roguelike)	PS4, XBO, NS
22 Saints Row: The Third Remastered (akcja)	PC, PS4, XBO
22 Sword Art Online: Alicization Lycoris (RPG)	PC, PS4, XBO
26 Minecraft Dungeons (hack'n'slash)	PC, PS4, XBO, NS
28 Atomicrops (akcja/roguelike/symulator farmy)	PC, PS4, XBO, NS
29 BioShock: The Collection (FPS)	NS
29 Borderlands Legendary Collection (FPS)	NS
29 XCOM 2 Collection (taktyczna)	NS
CZERWIEC	
02 The Elder Scrolls Online: Greymoor (MMORPG)	PS4
05 Command & Conquer Remastered Collection (RTS)	PC
09 The Elder Scrolls Online: Greymoor (MMORPG)	XBO
16 Desperados III (taktyczna)	PC, PS4, XBO
23 SpongeBob SquarePants: Battle... (platformowa)	PC, PS4, XBO, NS
26 Ghost of Tsushima (akcja)	PS4

Dział Info przygotowali: 9kier, enki, Witold.

PRODUCENT: PETROGLYPH GAMES
DATA WYDANIA: 5 CZERWCA 2020
MULTI: TAK

RTS • REMASTER

COMMAND & CONQUER REMASTERED

Niby wszystko po staremu, ale jakoś ładniej.

Hoduje Tiberium w ogródku: **DaeL**

O roku ów! Ileż się w tym 1995 wydarzyło. Zdenominowany złoty stracił cztery zera. Do kin trafił Mortal Kombat. Izabella Scorupco podbiła serce Bonda. Edyta Górniak i Liroy wydali debiutanckie albumy. A Westwood Studios wyprodukowało Tiberian Dawn – pierwszą grę z serii Command & Conquer.

Nie była to wprawdzie pierwsza strategia czasu rzeczywistego – rok wcześniej zagrywano się w Warcrafta, trzy lata wcześniej sam Westwood wydał Dune 2… a pewnie znalazłoby się kilka innych tytułów pretendujących do miana proto-RTSa. *(Nether Earth z 1987 – Smg)*. Ale dla mnie Command & Conquer pozostawał grą wyjątkową, która wzbudziła w uczęszczającym wówczas do szkoły podstawowej DaeLu trwającą do dziś fascynację grami strategicznymi. Był po prostu wyjątkowy.

Kto kontroluje przeszłość, rządzi przyszłością…

Po części przez fascynującą fabułę. **W Tiberian Dawn walczyliśmy o tajemniczy minerał z kosmosu, ścierając się ze starożytną organizacją terrorystyczną** kierowaną przez zagadkowego i manipulującego Kane'a, czyniącego aluzje do swojej nieśmiertelności. Red Alert serwował nam podróże w czasie i alternatywną wersję historii, w której Albert Einstein wyeliminował wprawdzie Hitlera, ale tym samym otworzył Stalinowi drogę do podboju Europy i świata. Fabułę tę poznawaliśmy z genialnych jak na owe czasy filmowych cutscenek, które umiejętnie łączyły napięcie z odrobiną kampu, wciągając gracza po uszy w szaloną opowieść. Ale najmocniejszą stroną C&C był po prostu gameplay – to jak fantastycznie dowodziło się armiami i rozbudowywało bazy. Interfejs był przełomowy, a misje zaprojektowano z dużą dozą inwencji.

Do dziś pamiętam, jak za oszczędzane miesiącami kieszonkowe kupiłem sobie oryginalne wydanie Red Alerta w wielkim kartonowym pudełku i jak zabrałem je do szkoły, by pochwalić się kolegom. I jak potem powtarzałem wszystkie fajne powiedzonka Stalina… Zaraz, zaraz, tym akurat miałem się nie chwalić… W każdym razie seria C&C zajmuje w moim serduchu miejsce szczególne. **Rozpaczałem, gdy EA zamordowało tę markę wydając fatalną czwartą część Command & Conquera.** A likwidacji studia Westwood do dziś szychom z tej korporacji nie wybaczyłem.

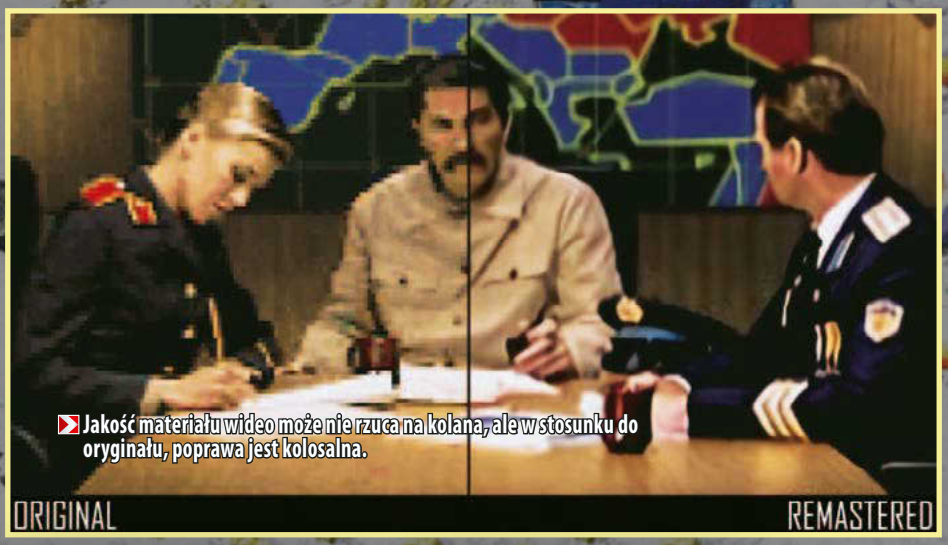
Więc kiedy doszły mnie słuchy o planowanym remasterze dwóch pierwszych tytułów z serii (Tiberian Dawn i Red Alert), poczułem się nieswojo. W końcu w ostatnich miesiącach zawiodły odnowione wersje Warcrafta 3 i Praetorians, sceptycyzm był więc jak najbardziej uzasadniony. Ale zgłębiając kulisy produkcji Command & Conquer Remastered zacząłem przekonywać się do tego pomysłu. **Istnieje wiele przesłanek wskazujących na to, że tym razem wznowienie klasycznych gier ma cel inny niż „golenie naiwnych frajerów".**

Raz jeszcze poprowadzimy armie przy dźwiękach Hell March.

… a kto rządzi przyszłością, podbija przeszłość.

Do optymizmu skłania chociażby studio, które przygotowuje grę. Petroglyph

QUER



Jakość materiału wideo może nie rzuca na kolana, ale w stosunku do oryginału, poprawa jest kolosalna.

Games to firma w której swoje schronienie znaleźli weterani z Westwood Studios tacy jak Joe Bostic (główny programista Tiberian Dawn), Steve Tall (główny programista Red Alerta) czy niezrównany Frank Klepacki (kompozytor odpowiedzialny za niesamowite soundtracki większości westwoodowskich RTS-ów). Ten ostatni, specjalnie na użytek remastera nie tylko odświeża ścieżkę dźwiękową, ale wraz z zespołem The Tiberian Sons nagrywa nowe kawałki, które swym rockowo-metalowym brzmieniem mają nam umilić wielkie wojny XX i XXI wieku.

A to tylko jeden z dowodów na to, że developerzy podchodzą do tego remastera na poważnie. Drugi jest chyba najbardziej oczywisty, bo wizualny. Nie wiem czy to zasługa genialnego designu budynków i jednostek z oryginalnych gier, czy może świetnej wizji grafików z Petroglyph, ale **w wysokiej rozdzielczości mapy prezentują się świetnie**. Wspominam o tym, bo wbrew pozorom takie odświeżenie pixel artowej grafiki nie jest proste. Gry w niskiej rozdzielczości korzystały z pewnej umowności, pozwalając nadrobić swoje niedostatki wyobraźni graczy. Petroglyph sprostało jednak trudnemu zadaniu przedstawienia nowych wersji Mamutów czy elektrowni. Wszystkie sprite'y – choć uzupełnione o masę detali – zachowały swój klasyczny powab i są momentalnie rozpoznawalne. No i naturalnie wzbogacono je o śliczne animacje. A wszystkiego tego zasmakujemy nawet w rozdzielczości 4K. Z możliwością przybliżania i oddalania widoku.

Być może najwięcej o pomysłowości i determinacji autorów remastera powie nam to, co zrobili z legendarnymi już aktorskimi cutscenkami. Jak przyznali developerzy, oryginalne taśmy filmowe z nagraniami Kane'a, Stalina i reszty przyjemniaczków, zaginęły dawno temu. Developerzy z Petroglyph przeczesując archiwa EA trafili wprawdzie na archiwum materiału z RTS-ów, ale okazało się ono zawierać wyłącznie skompresowany materiał wyciągnięty z samych gier. A ten nie wyglądał dobrze. Gwoli przypomnienia – sekwencje FMV w C&C oraz Red Alercie używały kodeka VQA pozwalającego na zapis wideo w szalonej rozdzielczości… 320x156 pikseli. I w 15 klatkach na sekundę.

Cóż więc zrobić w takiej sytuacji? Zaprezentować wideo w oryginalnej rozdzielczości, z pełną świadomością, że nawet na monitorach działających w Full HD (nie mówiąc o 1440p czy 4K) sekwencje FMV będą miały wielkość znaczka pocztowego? Rozciągnąć i rozmyć obraz symulując wadę wzroku na poziomie -10 dioptrii? Eksperymentować z filtrami i przeplotem? Niejeden „remaster" korzystał z takich właśnie pomysłów. Ale ekipa z Petroglyph doskonale wiedziała, że FMV to połowa uroku tych fenomenalnych RTS-ów. Zaprzęgli więc do roboty sztuczną inteligencję, nakarmili ją oryginalnymi filmami w formacie VQA, ale również filmikami z wersji PSX-owej – bardziej rozmazanymi, ale prezentującymi więcej kolorów. A na końcu podali komputerom skrawki oryginalnego materiału filmowego, który nie został użyty w grach, ale zachował się na pojedynczych taśmach. I kazali mu zmajstrować z tego lepiej wyglądające wideo. Rezultat jest zdumiewający. Owszem, to wciąż nie jest obraz w jakości HD, a rozmycie jest widoczne, ale od rozdzielczości 320x156 pikseli została przebyta ogromna droga. Cutscenki nie będą więc straszyć nawet w trybie pełnoekranowym.

Nie można zabić mesjasza

Naturalnie to nie wszystko, co przygotowali spece z Petroglyph Games. **Remaster ma nas uraczyć również ulepszonym interfejsem** z personalizowanymi skrótami klawiszowymi, przebudowanym systemem menu, oraz przepisanym na nowo kodem sieciowym, ze znacznie rozwiniętym trybem multiplayer. Ponadto studio zaserwuje nam wszystkie dodatki, jakie ukazały się do obu pierwszych gier, włączywszy w to materiały, które dołączono do jednej z dwóch edycji gry (pecetowej lub PSX-owej). Do tego dojdą materiały, jakich gracze jeszcze nie widzieli – na czele ze scenami wideo wyciętymi z ostatecznych wersji gier i tzw. „bloopersami". No i wspomniany, rozszerzony o nowe utwory, soundtrack.

A jakby tego było mało, to gra pojawi się również w kolekcjonerskim wydaniu pudełkowym, w którym znajdziemy m.in. pendrive w kształcie kryształu tyberium oraz małe repliki cewki Tesli i obelisku Nod. Może to będzie deklaracja nieco przedwczesna, ale niech tam, najwyżej się z niej za jakiś czas wycofam. Kane żyje! |CDA|

Zniszczony Białystok

Pokojowo nastawieni wieśniacy z Białegostoku zmasakrowani przez wojska GDI. Ta wiadomość – będąca w rzeczywistości efektem manipulacji Kane'a i Bractwa Nod – zelektryzowała opinię publiczną świata. Zelektryzowała też polskich graczy, którzy ucieszyli się, że wielkobudżetowa gra strategiczna opowiada o wydarzeniach z ich kraju. Ale najbardziej zelektryzowani zostali mieszkańcy Białegostoku, nazwani wieśniakami. Czy remaster przedstawi Białystok inaczej niż jako kupę płonących chat? Przekonamy się wkrótce.

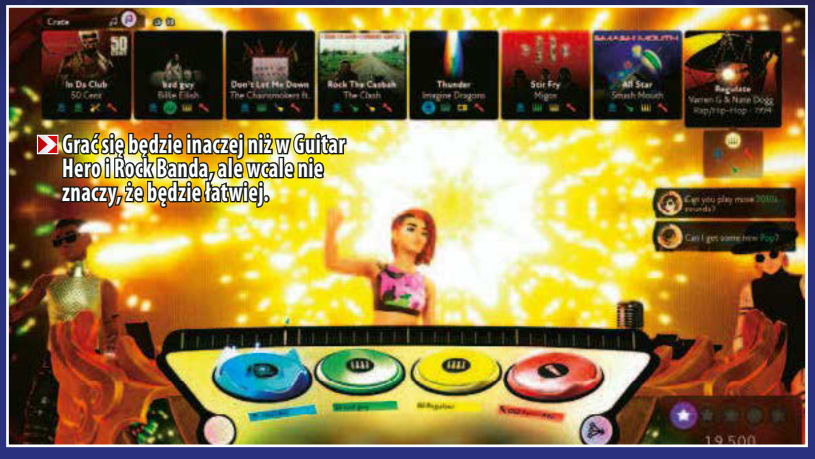
PRODUCENT: HARMONIX
DATA WYDANIA: JESIEŃ 2020
MULTI: TAK

MUZYCZNA • DJ • DROPMIX

FUSER

Za konsoletą: **Ninho**

W życiu każdego mężczyzny przychodzi czas, by odłożyć plastikową gitarę i… stanąć za wirtualną konsoletą.



Harmonix gry muzyczne produkuje od ponad dwudziestu lat, jednak do tej pory szersza publiczność kojarzyła studio raczej z mocniejszymi brzmieniami. Wszak mowa o autorach Guitar Hero, którzy parę lat później do samotnego gitarzysty dorzucili zespół, tworząc Rock Band. Po 12 grach z serii i skokach w bok w postaci Dance Central, twórcy postanowili, że najwyższy czas na coś nowego. Zupełnie nowego.

Skreczuj z talią w dłoni

Zapomnijcie o skomplikowanych riffach, perkusyjnych blastach i popisach wokalnych. Odłóżcie instrumenty w kąt, w dłoń weźcie natomiast… karty? W naszej drodze do Fusera czeka nas bowiem jeszcze jeden, bardzo ważny przystanek. W 2017 roku na rynku pojawił się DropMix – trochę inne podejście do gry muzycznej, niż to, do którego Harmonix nas przyzwyczaiło.

To może być hit na miarę Guitar Hero i Rock Banda.

Dostaliśmy wprawdzie zewnętrzny kontroler, jednak nie służył do grania melodii. Przynajmniej nie w sposób, jaki znaliśmy z Guitar Hero. W zestawie znalazła się bowiem także talia 60 kart z czipami NFC – na każdej zakodowano utwór znanego wykonawcy. Wspomniana już konsoleta miała pięć miejsc na takie karty, każde odpowiadało za inny element linii melodycznej. W ten sposób mogliśmy wcielić się w DJ-a – po pobraniu na smartfon darmowej aplikacji i połączeniu się z kontrolerem poprzez bluetooth, wystarczyło umiejętnie żonglować kartami tak, by ułożyć własny mash-up/remix hitów ostatnich dziesięcioleci. Ed Sheeran na wokalu z gitarowymi wstawkami „Bring Me To Life" Evanescence i podkładem prosto z „Call Me Maybe" Carly Rae Jepsen? Czemu nie!(*).

Do tego kontrola tempa utworu, kilka rodzajów zabawy – poza sesjami freestyle i wspólnym miksowaniu, był też tryb rywalizacji – brzmi jak przepis na kolejny kasowy sukces studia. Nic bardziej mylnego – choć niemal każdy, kto zdecydował się na zakup zestawu DropMix, był zachwycony jego możliwościami, to sprzedaż okazała się mocno przeciętna. O tym, jak duże nadzieje i plany Harmonix pokładało w nowym pomyśle, najlepiej świadczy fakt, że podstawową talię można było rozbudowywać o tematyczne talie. Po 15 dolarów każda. Brzmi jak genialny pomysł na biznes, wszak konceptów na nowe talie nie zabrakłoby nigdy. Gdyby pomysł „zażarł", pieniądze spadałyby z nieba nieprzerwanym strumieniem. No właśnie, tyle że nie „zażarł". Harmonix zebrało jednak przydatny feedback i postanowiło przygotować w pełni wirtualną wersję DropMix. I dopiero w ten sposób docieramy do Fusera.

(*) Nie próbujcie jednak tego w domu, z takiego połączenia nie może wyjść nic dobrego.

Graficznie powalać nie będzie, ale kto by się tym przejmował?

Ktoś tu wie, jak rozpalić publikę!

Dropmix – pomysł świetny, w rzeczywistości klapa. Ale dzięki niemu dostaniemy Fusera.

Wszystkie ujawnione do tej pory utwory:

- 50 Cent – „In Da Club”
- Billie Eilish – „bad guy”
- Blue Öyster Cult – „(Don’t Fear) The Reaper”
- The Chainsmokers ft. Daya – „Don’t Let Me Down”
- The Clash – „Rock the Casbah”
- Fatboy Slim – „The Rockafeller Skank”
- Imagine Dragons – „Thunder”
- J. Balvin & Willy William – „Mi Gente”
- Lady Gaga – „Born This Way”
- Lil Nas X ft. Billy Ray Cyrus – „Old Town Road (Remix)”
- Lizzo – „Good As Hell”
- LMFAO ft. Lauren Bennett & GoonRock – „Party Rock Anthem”
- Migos – „Stir Fry”
- Post Malone – „Better Now”
- Smash Mouth – „All Star”
- Warren G & Nate Dogg – „Regulate”

Miksuj jakby miało nie być jutra

Główną zmianą, zarówno względem DropMix, jak i wcześniejszych muzycznych gier studia, jest zrezygnowanie ze specjalnego kontrolera. Poczynaniami wirtualnego DJ-a sterujemy za pomocą pada, jednak same założenia są bardzo zbliżone do tego, co Harmonix zaproponowało trzy lata temu w swojej „muzycznej karciance”. Mamy tutaj cztery sloty – na perkusję, bass, wiodącą linię melodyczną (do której tempa dostosowuje się reszta ścieżek), wokal – a na górze ekranu listę utworów. Po najechaniu na którykolwiek z nich, pojawia się menu wyboru tego, którą jego część chcemy wrzucić na konsoletę. Każda ścieżka ma odpowiedni kolor (odpowiadający schematowi przycisków A, X, Y, B z pada do Xboksa One), a ikonki rozmieszczone są w rombie, co sprawia, że sterowanie jest bardzo intuicyjne.

Każdą piosenkę można wrzucić na dwa sposoby – krótko wciskając wybrany przycisk lub przytrzymując go przeciągnąć utwór nad wybrany slot i upuścić w odpowiednim momencie, co daje większą kontrolę nad tym, jak brzmi efekt końcowy. Tyle teorii, a jak to wygląda w praktyce? Każdy koncert ma podstawowe warunki, których wypełnienie stale zwiększa wynik punktowy – może to być np. konieczność utrzymywania na konsolecie dwóch podkładów z popowych kawałków. Poza tym mamy niemal pełną dowolność w budowaniu naszego mash-upu. Niemal, bo publika raz na jakiś czas domaga się zagrania konkretnej muzyki – np. z lat 80. lub utrzymanej w klimacie rockowym. Możemy każde życzenie spełniać osobno lub dobrać utwór tak, by zadowolić dwie osoby naraz – wówczas mnożnik punktowy jest wyższy.

Co jeszcze wpływa na końcowy rezultat? Gra premiuje samodzielne przeciąganie utworów na konsoletę – tuż nad nią znajduje się nawet specjalna, czteroodcinkowa podziałka, która pozwala wyczuć moment idealnego wejścia w bit. Całość wydawać się może trudna do ogarnięcia, jednak filmiki osób grających w demo Fusera podczas nie tak dawnych targów PAX East dobitnie pokazują, że próg wejścia jest zaskakująco niski.

Kto tak pięknie gra?

Gra ma mieć ponad 100 utworów znanych wykonawców. Do tej pory ujawniono 16 piosenek (pełna lista obok), wśród których „In Da Club” 50 Centa miesza się z blisko 50-letnim „(Don’t Fear) The Reaper” Blue Öyster Cult czy „Rock The Casbah” The Clash, a na czwartego wcina się „bad guy” Bilie Eilish. Możemy być ponadto pewni, że jeśli gra osiągnie odpowiednio dużą popularność, to stopniowo będziemy dostawać DLC z kolejnymi kawałkami.

Nawet przy 100 utworach powinno być jednak co robić, szczególnie, że poza trybem dla jednego gracza dostaniemy też multiplayer, a prawdziwą wisienką na torcie będzie tryb freestyle, pozwalający na całkowicie dowolne miksowanie, nagrywanie utworów, a następnie dzielenie się z innymi np. na YouTubie. W tym pomyśle, muszę przyznać, drzemie ogromny potencjał.

Czy Fuser okaże się jednak hitem na miarę Guitar Hero czy Rock Banda? Klubowe klimaty zdają się obecnie popularniejsze niż kiedykolwiek, więc przy odpowiednio szeroko zakrojonej kampanii promocyjnej nie można wykluczyć kasowego sukcesu kolejnej gry Harmonix. Jeśli ktoś ma być autorem kolejnego muzycznego fenomenu, to właśnie oni. |CDA|

Muzyka nade mną, muzyka pode mną. I muzyka we mnie.

PRODUCENT: TALEWORLDS ENTERTAINMENT
DATA WYDANIA: 2021
JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (180 ZŁ)
MULTI: DO 12 GRACZY

SANDBOX • ŚREDNIOWIECZE • BROŃ BIAŁA • WIERZCHOWCE

JUŻ GRALIŚMY!

W szranki stanęli: **Krigore i DaeL**

Po dziesięciu latach wracamy na pola bitewne Calradii. Na kontynencie znów rozgorzeje wojna pomiędzy fikcyjnymi – acz mocno przypominającymi historyczne – nacjami. Ale ścierać będą się także Krigore i DaeL, którzy po kilkudziesięciu godzinach spędzonych z bardzo wczesną wersją Mount & Blade 2: Bannerlord, doszli do zgoła odmiennych wniosków.

DaeL: Teoretycznie powinienem być zachwycony. Uważam, że z pomysłem na serię Mount & Blade, TaleWorlds trafiło w dziesiątkę. Ach, wieść żywot wędrownego najemnika, tu pohandlować, tam z mieczem w ręku rozbić rzezimieszków, dorobić się własnej bandy, zaciągnąć na służbę u monarchów, szarżować na wroga, wygrywać turnieje, w końcu zostać samemu potężnym feudałem z zamkami, wsiami, setkami rycerzy... Jest w tym pomyśle coś niewiarygodnie romantycznego, co

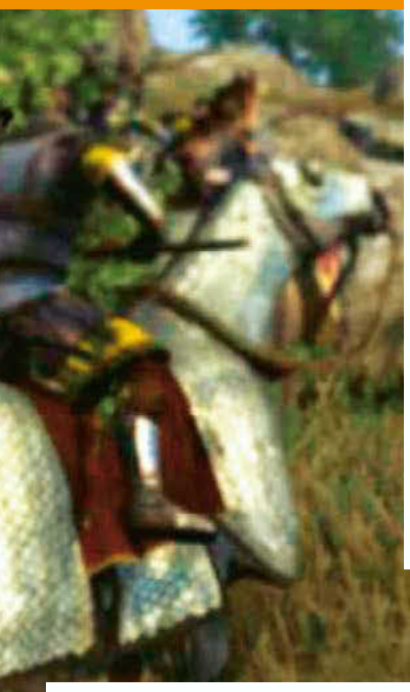
Stara dobra gra w nowych czasach.

sprawia, że aż się zapalam do gry. Dlatego spędziłem długie godziny przy pierwszej części, potem przy With Fire and Sword, a w końcu przy Warbandzie i świetnym modzie A Clash of Kings. A jednak Bannerlord, mimo że jest grą śliczną, bardzo szybko mnie zraził. Ale twój powrót do Calradii nie był tak problematyczny...

Krigore: I tak, i nie. **Bannerlord jest grą, na którą trzeba poświęcić dużo czasu**. Dość powiedzieć, że po ponad dwudziestu godzinach nadal nie miałem nawet swojego zamku. To tytuł, który rzuca gracza pomiędzy potencjalnych, daleko bardziej rozwiniętych przeciwników. Pierwsze godziny spędzamy jak ten wioskowy głupek, śmigając pomiędzy wrogami na koniku i rozpytując szlachetnie urodzonych o kawałek rupiecia – dopiero poznanie jego historii pcha fabułę do przodu. Tak wygląda główne zadanie w kampanii – w gruncie rzeczy jednak jest ono jedynie pretekstem do włóczęgi, a grając, w końcu stajemy przed wyborem: albo wasalstwo, albo dalsze rozpychanie się łokciami i parcie na tron. Choć fizjonomia mej postaci przypominała raczej skrzyżowanie ziemniaka z pomyjami, a nie orle rysy władców, wybrałem to drugie.

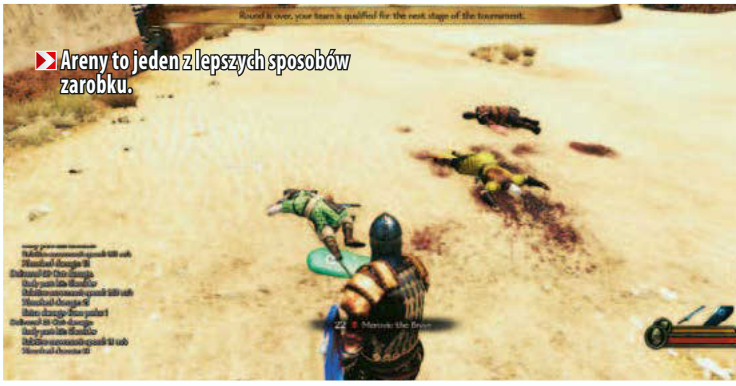
DaeL: Popełniliśmy chyba ten sam błąd przy kreacji postaci, za bardzo spoglądając w lustro...

Krigore: Niezależnie od wyboru, **rozgrywka sprowadza się do tego samego: wędrujemy po świecie i przede wszystkim rozwijamy swoją armię**. Odpowiedni stan osobowy pozwala wykonywać poboczne zadania i w końcu prowadzić starcia z sąsiadami. Żołnierzy można zatrudnić w okolicznych osadach lub rekrutować wcześniej pojmanych więźniów. Cały czas musimy jednak dbać o morale, odpowiedni poziom aprowizacji oraz starać się niwelować skutki wcześniejszych starć wiedzą medyczną.



Walka wierzchem ma swoje blaski i cienie – operowanie bronią krótką jest dość kłopotliwe.

Zadania poboczne są generyczne i często się powtarzają.



Areny to jeden z lepszych sposobów zarobku.

DaeL: Tak, to jest klasyczna formuła Mount & Blade. Trochę strategii, trochę taktyki, mała posypka z RPG-a i dużo machania mieczem.

Krigore: Ale ktoś kto nie grał w poprzednie części, może nie zdawać sobie sprawy z prostoty i elegancji tej recepty. Tak naprawdę **zabawa podzielona jest na dwie główne warstwy**. Pierwsza to mapa świata, na której armie – zupełnie jak w Heroes of Might & Magic, reprezentowane są rumakiem bohatera. Tu planujemy kolejne posunięcia, unikamy bądź podejmujemy wroga i upatrujemy szans na rozwój. Gdy wjedziemy do miasta lub na pole bitwy, przejmujemy kontrolę bezpośrednio nad postacią, a pośrednio – dzięki rozkazom – nad żołnierzami i naszymi towarzyszami. W moim przypadku było to głównie polowanie na bandy rabusiów i pomaganie mieszkańcom miast w ich sprawunkach.

DaeL: A ja się głównie szwendałem, nie mogąc znaleźć wszystkich postaci, które były mi potrzebne do dokończenia questu. Po prostu straciłem nerwy i zacząłem sobie wędrować po kontynencie, trochę walcząc, trochę handlując. A chyba najwięcej czasu spędziłem na arenie, bo na wczesnym etapie gry to właśnie pojedynki i turnieje są najprostszym sposobem na zgarnięcie większej gotówki i lepszego ekwipunku. Ale autentycznie miałem problem, by zacząć – tak jak ty – żyć w tym świecie. Może to jeszcze pozostałość po Kingdom Come: Deliverance, które pozwalało uwierzyć, że się wiedzie żywot średniowiecznego zbrojnego, ale naprawdę doskwierała mi fasadowość Calradii. **To jest sandbox, do którego zapomniano nasypać piasku.** Miasta i zamki są śliczne, ale wyludnione, wsie zbyt podobne do siebie, questy rzadkie i sztampowe. W poprzednich grach z serii było niewiele lepiej, ale może przez gorszą oprawę graficzną ta sztuczność tak nie raziła. Człowiek rozumiał, że jedna główna sala w zamku jest podobna do drugiej ze względu na ograniczenia sprzętowe i że to wszystko jest takie umowne. Teraz lordowie przyjmują nas w komnatach zapierających dech w piersiach… Ale gdy po raz dwudziesty widzisz identyczną salę, czar pryska.

Krigore: OK, zgadzam się. Połowa gry to placeholdery. Ale jak sam zauważyłeś –

Multiplayer

Obecnie w grze są cztery tryby zabawy multiplayerowej. Mamy więc tradycyjny team deathmatch (6 na 6), oblężenia, skirmish (deathmatch z zarządzaniem zasobami) oraz walkę 1 na 1, w której dowodzimy małymi grupami wojowników kierowanymi przez AI. W najbliższych tygodniach mają się pojawić kolejne opcje gry online. Krążą też pogłoski na temat kampanii co-op, ale póki co nie doczekały się one oficjalnego potwierdzenia.

Zamki, przynajmniej na pierwszy rzut oka, prezentują się naprawdę okazale.

w Bannerlordzie jest co robić, czyli sandboksowe założenia w praktyce się sprawdzają. Faktem jest, że wspomniane zadania to schemat rysowany od sztancy, do tego powtarzalny. Raz mi się zdarzyło, że dostałem trzy takie same questy z rzędu. Pełno tu tymczasowo wstawionych grafik, szczególnie w interfejsie. Mam też wrażenie, że miasta zaludniono… od linijki. Dosłownie. Kupcy i mieszkańcy ustawiają się tu, nie przymierzając, jak weselnicy bawiący się w pociąg – tyle że się nie przemieszczają. Po prostu stoją, czekając na dokonanie

Wygląda lepiej, ale straszy niedoróbkami.

żywota. **Na każdym kroku widać, że świat czeka na ostatnie szlify.**

DaeL: I tu właśnie się różnimy. Bo ty patrzysz na grę i myślisz sobie, że mają jeszcze trochę roboty. A ja mam flashbacki z poprzednich części M&B i odnoszę wrażenie, że to co widzimy, to może być z grubsza stan docelowy gry. Sądzę, że te miasta dalej będą puste, że obejrzawszy pięć wsi zobaczysz już wszystkie, że tawerny i gospody będą podobne jedna do drugiej jak lokale McDonald's. A skoro porządnych questów dotąd nikt nie napisał, to już raczej nie napisze. **Osiem lat pracy nad Bannerlordem, a wyszedł de facto pakiet tekstur HD i zgrabnych efektów świetlnych, bez żadnych większych usprawnień.**

Krigore: Usprawnienia zobaczysz, gdy ruszymy w bój.

DaeL: Tu mnie masz. Rzeczywiście, trochę się zagalopowałem. Potyczki są rozwiązane lepiej. **Engine pięknie śmiga nawet przy setkach jednostek.** A moja pierwsza średniej wielkości bitwa, w której kazałem trzydziestu piechurom związać prawie trzy razy liczniejsze siły wroga, a samemu na czele piętnastu konnych objechałem nieprzyjaciół i wrąbałem im się klinem w plecy… No faktycznie to było doznanie niesamowite. **Tu zdecydowanie widać postęp**. Poprawił się nawet interfejs dowodzenia własnymi siłami. Nie jest idealny, ale trochę wygodniej się z niego korzysta.

Krigore: A mnie i tak **brakuje aktywnej pauzy na początku bitew**. Chciałbym mieć więcej czasu, żeby rozstawić armię, bo bezpośrednio przed starciem możemy co najwyżej na szybko wydać parę rozkazów. Ledwie wojacy zajmą pozycje, a przed nami już majaczą sylwetki przeciwników. Nie ma czasu na wprowadzenie korekt, a już tym bardziej na naprawdę sensowne wykorzystanie terenu. Szkoda tym większa, że mapy są duże i ciekawie ukształtowane. Nic nie szkodziłoby, żeby np. rozstawić łuczników na wzniesieniach, piechotę puścić przodem, a jazdę zabrać ze sobą i oflankować przeciwnika.

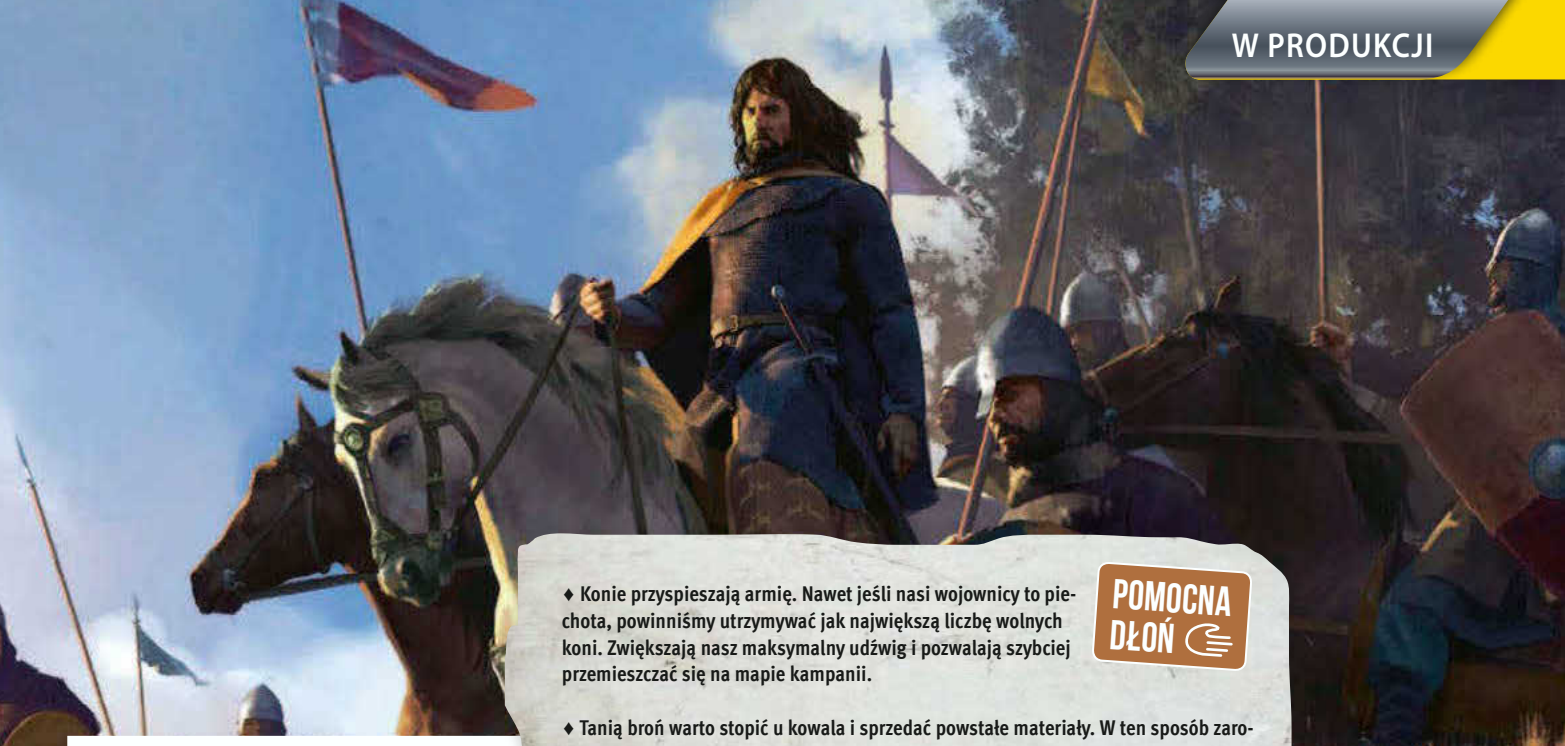
DaeL: Zgadzam się w stu procentach. Jakaś forma pauzy, albo chociaż zwolnione tempo podczas wydawania rozkazów umożliwiłoby stosowanie bardziej skomplikowanej taktyki. Bo wprawdzie manewry, o których mówisz przeprowadzałem i są one wykonalne...

Krigore: ...ale w bardzo wąskim zakresie. A podczas samej walki lepiej nie majstrować w ustawieniach piechoty – zmiany najczęściej skutkują większymi stratami. Rezultat jest taki, że po dość ładnie wyglądającym początku, starcia szybko zamieniają się w bezładną bijatykę z rodzaju „kupą, waszmościowie, kupą!". A gracz niczym elektron krąży wokół tego zbiegowiska i wyłuskuje pojedynczych przeciwników.

DaeL: Tak było w Mount & Blade zawsze. I nie widzę tu szansy na duże usprawnienia.

Krigore: Parę rzeczy jednak mogą poprawić. Siłą rzeczy przemieszczamy się w grze konno – początkowo mamy więc przewagę nad pozbawionym wierzchowców motłochem. Tyle że trudno ją tak naprawdę wykorzystać z powodu niewygodnej walki z siodła przy użyciu wielu rodzajów broni. Szybko odkryłem, że w mych żyłach płynie najpewniej kałmucka krew i najlepiej radzę sobie… z łukiem. To zdecydowanie najprzyjemniejszy rodzaj walki konno.

Wioski są pustawe, ale za to można szybko wynająć żołnierzy, sprzedać graty, a i zadanie czasem się trafi..



POMOCNA DŁOŃ

♦ Konie przyspieszają armię. Nawet jeśli nasi wojownicy to piechota, powinniśmy utrzymywać jak największą liczbę wolnych koni. Zwiększają nasz maksymalny udźwig i pozwalają szybciej przemieszczać się na mapie kampanii.

♦ Tanią broń warto stopić u kowala i sprzedać powstałe materiały. W ten sposób zarobimy 3-4 razy więcej, rozwijając przy okazji umiejętność kowalstwa.

♦ Walcząc konno kopią, zamiast używać standardowego pchnięcia, należy rozpędzić się i nacisnąć klawisz „X" (tzw. „złożenie"). W 50% przypadków najeżdżając na przeciwnika z tak przygotowaną bronią zadamy mu powyżej 600 punktów obrażeń. Nie będzie mógł ataku zablokować, a jeśli ma tarczę, to zostanie ona rozbita.

♦ Pod klawiszem „N" jest encyklopedia, która pozwala śledzić orientacyjną pozycję wszystkich ważnych postaci (dowiemy się, w jakich okolicach dany feudał był ostatnio widziany).

♦ Zarobiwszy 15-16 tysięcy złotych monet, warto kupić warsztat w większym mieście. Inwestycja zwróci się w ciągu kilku tygodni, a stały dochód zapewni możliwość bezpiecznego utrzymywania dużych armii.

DaeL: Łuk jest zdecydowanie zbyt potężną bronią już na samym początku. Nawet nie rozwinąwszy szczególnie umiejętności strzelania kasujemy chłystków, których nie stać na kolczugi, albo nawet grubsze futerka. I faktycznie **do walki w siodle można mieć zastrzeżenia.** Bo na nogach wszystko gra. Cztery rodzaje ciosów (cięcie z lewa, prawa i znad głowy oraz pchnięcie), cztery zasłony (chyba że używamy tarczy, wtedy nie trzeba odgadywać zamiarów wroga, bo każdy blok nas chroni), do tego możliwość strzelania z łuku czy rzucania oszczepem.

Krigore: Ale w siodle pojawia się problem zasięgu mieczy.

DaeL: Otóż to. Galopując konno po prostu trudno dosięgnąć piechurów krótkim mieczem czy buzdyganem. Trzeba przejeżdżać tuż obok nich i ciąć w idealnym momencie. To problem tej serii od jej pierwszej odsłony z 2008 roku. Brakuje możliwości głębszego wychylenia się z siodła, albo wskaźnika, który by nam pokazał, czy wroga dosięgniemy. Niby po paru godzinach człowiek sobie wyrabia wyczucie odległości, ale prościej jest po prostu używać najdłuższych mieczy, albo przerzucić się na kopie. Nawiasem mówiąc w całej grze nie uświadczysz samouczka, który by wyjaśnił, że kopią nie trzeba dźgać, ale po osiągnięciu odpowiedniej prędkości wystarczy ją złożyć (o ile w jej opisie znajdziemy tag „couched"), i zacznie zadawać kolosalne obrażenia (instakill – przełamanie bloków i powyżej 600 punktów obrażeń). Na szczęście pamiętałem o tej opcji z poprzednich części M&B, bo nowa odsłona na ten temat milczy.

Krigore: Przyznam, że tutorial rzeczywiście jest szczątkowy.

DaeL: A żeby było zabawniej – Bannerlord umożliwia jeszcze lepszą sztuczkę. Tak absurdalną, że nie mogłem uwierzyć, iż jest możliwa. Otóż nasza postać może w siodle operować długą, dwuręczną bronią drzewcową. Wygląda to strasznie pokracznie, gdy jeździec cwałuje na koniu (sterowanym telepatycznie), i macha nad głową kilkumetrową glewią albo gizarmą. Ale to działa. Choć mam nadzieję, że zostanie usunięte w którymś z najbliższych patchów.

Krigore: Ja tak czy inaczej zostanę przy łuku. Faktem jednak jest, że o tym, co będziemy robić naszą postacią, warto pomyśleć wcześniej i odpowiednio rozdzielić talenty. Rozwój bohatera jest tu bowiem bardzo istotny, a biegłość możemy osiągnąć na wielu polach. Co istotne, nierozważne rozdzielenie umiejętności – szczególnie już tych pasywnych – może zaowocować tym, że będziemy mieli mniejszą armię lub piechurzy będą leczyć się zdecydowanie wolniej niż powinni. Może to zahamować nasz rozwój w początkowych etapach gry.

DaeL: I to kolejna rzecz, której gra w żaden sposób nie tłumaczy, ani nie sygnalizuje. A konsekwencje np. małych inwestycji

Mieszkańcy miast ustawiający się w kolejce to jeden z dość licznych błędów trapiących grę.

Mapa gry jest rozległa, jej pokonanie to ładnych kilkanaście dni podróży.

Zamki możemy odwiedzać – na ogół jednak stoją puste, bo szlachetnie urodzeni wojują gdzieś w polu...

punktowych w leadership są w późniejszej części gry ogromne. Natomiast jest to akurat jedna z tych niedoróbek, które jestem w stanie wybaczyć, bo wierzę, że porządnego samouczka to jeszcze Bannerlord może się dorobić.

Krigore: Tym bardziej, że sam **rozwój postaci zrobiony został przyzwoicie**. Z biegiem kolejnych godzin najpierw podbijamy podstawowe cechy, czyli np. charyzmę czy inteligencję. Ich wyższy poziom przekłada się na możliwość odblokowania nowych bonusów związanych

Mimo niedoróbek gra się jednak przyjemnie.

z daną, konkretną już umiejętnością. By to zrobić i np. lepiej strzelać ze wspomnianego łuku, należy przydzielić do tej zdolności punkty rozwoju, a następnie – już na drodze treningu i powtarzania danej czynności, jak choćby w Skyrimie – doszusować z doświadczeniem do maksymalnego dla naszej postaci pułapu, po drodze aktywując talenty z drzewka. To ostatnie często wiąże się z wyborem jednej z dwóch wykluczających się opcji. Skutek tego jest taki, że postać naprawdę da się tu dostosować do własnego stylu gry. Nierozważne decyzje na początku zabawy sprawiają jednak, że start może być trudniejszy. Z tego też względu odnoszę wrażenie, że rozpoczynając Bannerlorda i tak wszyscy pójdą w stronę maksymalizacji potencjału armii, a resztę wypracowywać będą już w polu. Ja tak nie zrobiłem, czego stosunkowo szybko pożałowałem.

DaeL: Ja postawiłem na zrównoważony rozwój z lekkim wskazaniem na walkę bronią drzewcową. Choć biorąc pod uwagę ilość patchów, jakie wypuszcza TaleWorlds, niewykluczone, że wkrótce będę musiał zacząć grę od nowa, bo save'y nie będą kompatybilne. I to w zasadzie prowadzi do ostatniego pytania. Developerzy bardzo intensywnie łatają dziury w grze. Ale czy to wystarczy, aby polecić ją w obecnym stanie osobom, które chciałby poszaleć na wczesnośredniowiecznych polach bitewnych?

Krigore: Ja bym polecił. Nie ukrywam, że pomimo całego tego bałaganu, bawiłem się bardzo dobrze. **Magia M&B znów zadziałała**. Pamiętam, że lata temu narzekałem na „jedynkę", wytykając jej niedoróbki, schematyczność i ogólną biedę – ale z biegiem czasu, jak już przyzwyczaiłem się do stanu gry, bawiłem się jednak przednio. Tu jest tak samo. Trzeba się po prostu przyzwyczaić i dać się porwać. Ta gra jest sandboksem, jak się okazuje, również w kwestii prowadzenia walki – każdy wybierze, co mu najbardziej odpowiada, a niedoróbki w tym obszarze siłą rzeczy pozostawi obok. **Moim zdaniem w Bannerlordzie można się świetnie bawić nawet teraz**, pomimo tego, jak prezentuje się beta gry. A przecież będzie lepiej, bo jak sam pisałeś, twórcy strzelają patchami jak Rosjanie z pepeszy.

DaeL: A jednak zasugerowałbym ostrożność. Nie wątpię, że będziemy jeszcze mieli z Bannerlorda dużo pociechy. Ale nie wiem, czy za sprawą developerów, czy modderów. Bo jeśli przykład poprzednich odsłon Mount & Blade czegoś nas uczy, to właśnie tego, że gra najwięcej zyskiwała, gdy się za jej przerabianie brali zapaleńcy z czasem i energią. With Fire and Sword czy Napoleonic Wars, mimo komercyjnego wydania, zaczynały właśnie jako mody do gry. Na razie polecałbym więc cierpliwość. Bannerlord nie zając, nie ucieknie, lepiej poczekać i zobaczyć w jakim stanie gra będzie za kilka miesięcy. |CDA|

CIESZY

- **to M&B, którego znamy i lubimy**
- **fajny rozwój postaci**
- **mimo wad ta gra po prostu wciąga**

NIEPOKOI

- **wciąż widać sporo tymczasowych rozwiązań**
- **kulejący balans uzbrojenia**
- **schematyczność i umowność świata**

PRODUCENT: TRANSHUMAN DESIGN
DATA WYDANIA: 2021
JAK ZAGRAĆ: DEMO NA STEAMIE
MULTI: DO 32 GRACZY

STRZELANKA • RAGDOLL • RAKIETOWE BUTY

JUŻ GRALIŚMY!

Na razie pogramy tylko na dwóch mapach...

...ale to wystarczy, by znów poczuć magię Soldata.

Kulom się nie kłaniał: Dael

Pierwszy Soldat był czymś więcej niż grą. Był zjawiskiem, którego popularność porównać można chyba tylko z Deluxe Ski Jump.

Soldata można bowiem było znaleźć wszędzie tam, gdzie gościć nie powinien – w salach informatycznych polskich szkół, na uniwersyteckich bibliotekach i w kafejkach internetowych. Ilekroć komputery były zbyt słabe, by pozwolić na uruchomienie Quake'a 3, Unreal Tournament albo Counter Strike'a, a żądza krwi użytkowników okazywała się odpowiednio duża – instalowano Soldata.

Shooter idealny (choć dwuwymiarowy)

Ale o ile DSJ swoją sławę zawdzięczał przede wszystkim prostym zasadom, jeszcze mniejszym wymaganiom sprzętowym i szaleństwu na punkcie Adama Małysza, o tyle Soldat miał w zanadrzu kilka innych, autentycznych zalet. **W tej topornej graficznie strzelance zastosowano fantastycznie dopracowaną mechanikę, zadziwiająco satysfakcjonujący silnik fizyczny, co tyle dostarczało adrenaliny, ile najlepsze FPS-y**.

Nie było natomiast trzeciego wymiaru. Na pierwszy rzut oka Soldat wyglądał bowiem jak skrzyżowanie Counter Strike'a z Wormsami (czy raczej z Liero – brzydszym, ale pozbawionym podziału na tury klonem Wormsów). Dla mnie jednak potyczki uzbrojonych po zęby i wyposażonych w rakietowe buty małych żołnierzyków najmocniej kojarzyły się z Quake'ami. Przynajmniej jeśli chodzi o tempo i chaotyczność rozgrywki, w której trup ściele się gęsto, dzięki odrzutowym silnikom przy nogach gracze przemierzają mapy w kilka sekund, a eksplozje rzucają postaciami niczym pacynkami.

Przez lata Soldat przeszedł liczne zawirowania, ale do dziś posiada pokaźne grono fanów. Być może już wkrótce przesiądą się oni na nową wersję Soldata, bo twórca pierwszej części – Michał Marcinkowski – wraca do gry. I choć na sequel poczekamy sobie jeszcze grubo ponad rok, to singleplayerowe demo pozwoliło zakosztować tego, co gra ma do zaoferowania.

Nowa jatka

Powiedzmy sobie szczerze – strona wizualna „dwójki" nikogo na kolana nie rzuci, ale też jej twórcy chyba nie stawiali sobie takiego celu. Miast dwuwymiarowych sprite'ów biegają wprawdzie po mapach już trójwymiarowe modele, ale mówimy tu o mocno kanciastym stylu low-poly. No, ale nie szata graficzna zdobi Soldata, a Soldat szatę. **To jeden z tych tytułów, które opierają się w stu procentach na satysfakcjonującej mechanice.**

Jak więc gra się w nowego Soldata? Jednym słowem – spektakularnie. Magia gry wciąż jest silna i choć twórcy udostępnili na razie tylko dwie mapy i dwa tryby gry (jeden na wszystkich oraz zajmowanie baz), a za partnerów mamy tylko boty, nie żywych ludzi, to strzela i skacze się fantastycznie. Na tyle fantastycznie, że **demo przedstawiające niewielki wycinek gry wciągnęło mnie na długie godziny**. Mało która produkcja potrafi dostarczyć radości porównywalnej z odpaleniem rakietowych butów, przefrunięciem przeciwnikowi tuż nad głową, przeturlaniem się po ziemi i odpaleniem w jego stronę z takim impetem, że pchnięty do tyłu wróg wpadnie na rzucony chwilę wcześniej granat.

A to przecież dopiero początek drogi Soldata 2. W pełnej wersji, oprócz nowych map, nowych trybów gry oraz jeszcze większego zbioru narzędzi zagłady czekać na nas będą takie atrakcje jak edytor i generator poziomów, system destrukcji otoczenia, a nawet pojazdy. Wraz z możliwością modyfikowania zasad (np. poprzez manipulację grawitacją), personalizacji naszego żołnierza oraz obsługą modów, tworzy to obraz gry, na którą warto poczekać. I która zapewni nam rozgrywkę na wiele krwawych wieczorów. |CDA|

CIESZY

- **rozgrywka dynamiczna, brutalna i chaotyczna**
- **ładna muzyczka w menu**

NIEPOKOI

- **czy dzisiejsza młodzież pokocha brzydkiego Soldata?**
- **długi czas oczekiwania na skończony produkt**

- PRODUCENT: MIKOLA GAMES
- DATA WYDANIA: TBA
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (44 ZŁ)
- MULTI: BRAK

PROZA ŻYCIA • NARRACYJNA PRZYGODÓWKA • UKRAIŃSKIE KLIMATY

Без пол-литра не разберётся (*): **Joanna Pamięta-Borkowska**

Rosyjskie studio Mikola Games to grupa zapaleńców, którzy postanowili pograć nieco na stereotypach i opowiedzieć historię tyleż prostą, co bliską sercu.

Mikoła, bo tak zwie się główny bohater, wiedzie proste i uczciwe życie ukraińskiego chłopa, który za dnia ucieka przed żoną i wyznaczonymi przez nią zadaniami, a wieczorami kombinuje, jak tu spłacić pierwszą ratę kredytu. Kredytu, który zaciągnął w dobrej wierze – chciał zainwestować w ziarno, by uzbierać więcej grosza i zabrać żonę na wakacje. Niestety, nie wziął pod uwagę kapryśnej pogody, która zniszczyła wzrastające zboże, grzebiąc pod strugami wody marzenia o zamorskich wojażach. A ponieważ Mikoła dał pod zastaw swój chutor(**), jest tylko kwestią czasu, kiedy żona go zabije.

Wieczory na chutorze niedaleko Dikańki(***)

Barwna i surowa jest wieś, w której przyszło mu żyć. Żyzna ziemia wymaga bezustannej pracy, a i sama chudoba, mimo że skromna – ot, kot, pies i gęsi – bez doglądu człowieka rozłazi się w szwach. Od czasu do czasu można zarobić trochę grosza, pomagając sąsiadom. Ciekawe to postacie – dziad pamiętający wojnę, kum, któremu zawsze da się coś opchnąć w zamian za gotówkę czy dwójka przyjaciół z wojska. Sam Mikoła to zresztą niezły gagatek, naiwność połączona z cwaniactwem. Wie, że musi uzbierać pieniądze, nie wywinie się. Kraść niby nie będzie, ale ropę z biegnącej przez wieś rury „pożycza" chętnie, pracowicie wiercąc dziurkę i ściągając drogocenną ciecz do beczułki. Ot, radzi sobie chłopina, jak może. Kto choć raz nie był w sytuacji bez wyjścia, ten niech pierwszy rzuci kamieniem.

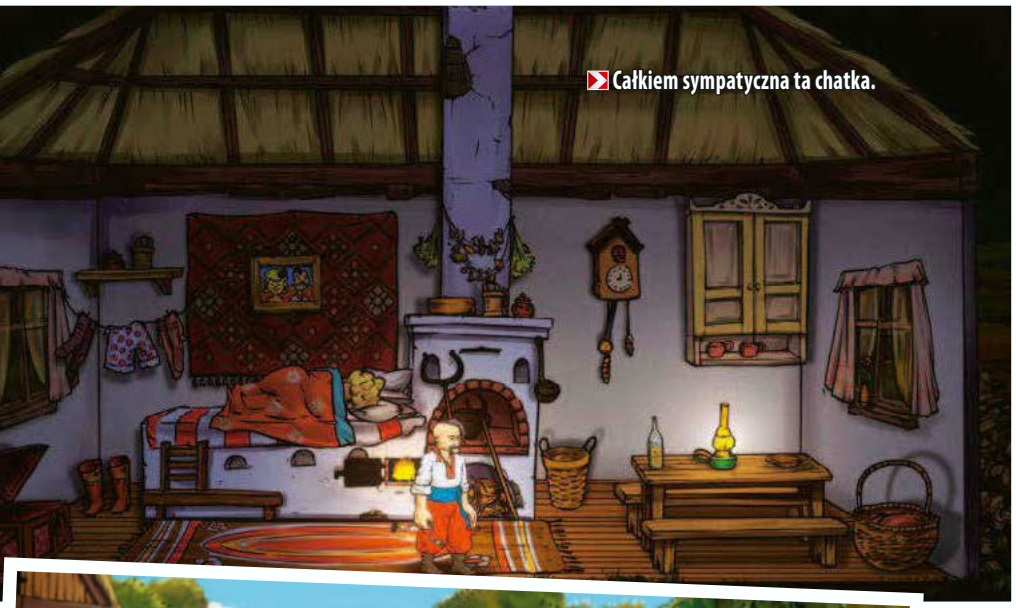
Opowieść płynie jak szeroko rozlana rzeka, niespiesznie i bez przeszkód.

Historia biedy, jaka spadła na Mikołę i jego tyleż zabawnych, co rozpaczliwych prób wyjścia z sytuacji, zajmuje póki co cztery akty, co przekłada się na dwie godziny grania. **Przygody cechuje minimalizm** – nie mu tu dziennika, a mapę oglądamy w krótkich momentach, gdy akurat Mikoła przemieszcza się między lokacjami. Zupełnie to jednak nie przeszkadza, podobnie jak ubogi ekwipunek, a okazjonalne zagadki służą bardziej poznaniu historii, niż zapoceniu się z wysiłku umysłowego.

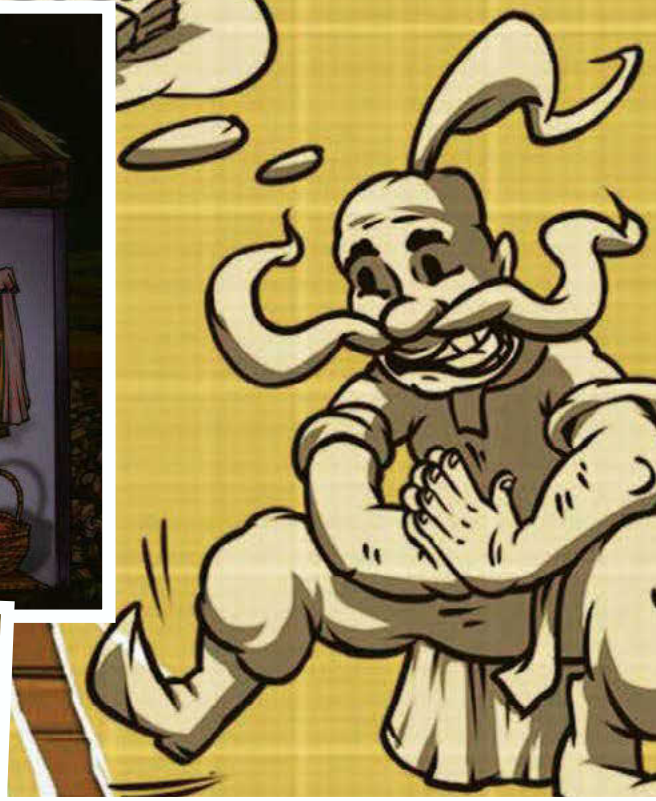
Niczego się tak chłop nie boi, jak własnej żony

Zwłaszcza gdy małżonek miga się od pracy – wtedy gniew kobiety potrafi być straszny. Gorsze jednak są okazjonalne glitche, które bezwstydnie zawieszają grę. A to narrator się zatnie i wjedzie z opowieścią w złym momencie, przedmioty lewitują poza zasięgiem rąk, a to w połowie

* „Bez pół litra nie da rady". Naczelne hasło moich studiów.
** Chutor, czyli gospodarstwo


Całkiem sympatyczna ta chatka.

Biada temu, kto sprowadzi na siebie gniew żony.



A tutaj, proszę – mały interesik na boku.

Rasizm i ksenofobia

Z wydaniem gry na Ukrainie związany jest mały skandal. Otóż, została ona uznana za „antyukraińską" i zdjęta z tamtejszego Steama. Na twórców posypały się razy – oskarżano ich o „antynacjonalistyczną postawę", rasizm i ksenofobię oraz o to że „dyskredytuje ukraińską nację, kulturę i język". Twórcy bronią się przed krytyką, twierdząc, że Highly Likely bazuje na stereotypach, wyśmiewając je, ale jest dalekie od rzeczywistości.

drogi Mikola stanie i zacznie dumać nad sensem życia. Rozwiązaniem najczęściej jest przeładowanie gry – co zresztą sugerują twórcy na stronie społeczności na Steamie.

Historia chłopa, który w strachu przed utratą domu para się różnych, mniej lub bardziej legalnych, działalności, nie byłaby warta uwagi, gdyby nie sposób jej opowiedzenia. Narratorem jest znany i lubiany rosyjski aktor Andriej Wiktorowicz Jarosławcew, który użyczał głosu wielu postaciom z gier i dubingował całe mnóstwo filmów. Uważany jest za świetnego gawędziarza i to w Highly Likely słychać. Jarosławcew podkłada głos pod każdą postać, komentuje wydarzenia, potrafi też zajrzeć do głowy Mikoły. Ale nie tylko jego zdolności aktorskie są istotne, chociaż faktycznie słucha się go z wielką przyjemnością. Opowieść płynie jak rzeka, niespiesznie i bez przeszkód, pozbawiona niezręcznych sformułowań. Jest jednocześnie ciekawa i nieprzeładowana treścią.

Muszę przyznać, że nawet ciekawa jestem, jak sobie poradzi Mikoła, gdy termin spłaty kredytu zbliża się wielkimi krokami, żona sarka mu nad głową, a jedyna droga do kuma może zostać z dnia na dzień zamknięta. Mam jednak wrażenie, że **sporo czasu upłynie nim Highly Likely z nieobrobionego indyka pełnego błędów przekształci się w pełnoprawną grę**. To trochę jak z gospodarstwem głównego bohatera – w jednym miejscu odpadają deski, tu złazi farba, a tłusty kot tylko siedzi i liże łapę. Potrzeba zaradnego gospodarza, by to wszystko postawić na nogi. |CDA|

CIESZY

- **przyjemna oprawa graficzna**
- **świetny narrator**
- **interesująca historia, której może i brakuje wodotrysków, ale za to jest taka... swojska**

NIEPOKOI

- **liczne błędy, bugi, glitche**
- **zagadki proste jak budowa cepa**
- **gra jest nierówno udźwiękowiona – raz jest muzyka, raz jej brakuje**
- **historia zaczyna się niewinnie, ale obawiam się, że dalej będzie niepozbawiona polityki**

Dajcie mi Gajosa

Do listy życzeń do twórców dodam polską wersję, bo niestety obecnie są tylko dwie: rosyjska i angielska, przy czym ta pierwsza jest zdecydowanie lepsza, ale wymaga dobrej znajomości języka ze względu na archaizmy. I jeśli mogę sobie pofolgować, to w polskiej wersji widzę Janusza Gajosa.

**** Tytuł pierwszego zbioru opowiadań Mikołaja Gogola, inspirowanych ukraińskim folklorem.*

- PRODUCENT: TEAM ASANO, CLAYTECHWORKS
- DATA: 2020
- JAK ZAGRAĆ: DEMO NA SWITCHU
- MULTI: RACZEJ BRAK

JRPG • TUROWE WALKI • NO PO PROSTU FINAL FANTASY IX

JUŻ GRALIŚMY!

BRAVELY DEFAULT® II

Zaraz znowu odpali sobie koncert z muzyką z Bravely Default: **spikain**

Dwójka w Bravely Default II, podobnie jak w przypadku każdego kolejnego numerowanego Final Fantasy, oznacza świeży start – nowych bohaterów, świat, historię. Na tym podobieństwa się nie kończą.

Nadajmy temu odrobinę kontekstu, bo trudno w ogóle mówić o Bravely Default, nie wspominając o klasycznej serii Square. Gra ukazała się w 2012 – więc krótko po Final Fantasy XIII (oraz jej sequelu, XIII-2) i pierwszym podejściu do XIV. Ta ostatnia była niewypałem, który trzeba było kompletnie przebudować, ta pierwsza zaś, choć zebrała przyzwoite oceny, to mimo wszystko niższe od poprzedniczek – i wkurzyła wielu miłośników klasycznych Fajnali, odchodząc między innymi od turowego systemu walki (który tylko trochę turowy był już w XII).

To o tyle istotne, że minęło już kilkanaście lat od ostatnich „typowych" odsłon serii, ludzie zaczęli bardzo za tym stylem tęsknić, a **Bravely Default było bezpośrednią odpowiedzią na tę tęsknotę. Wróciły tury, losowe walki**, styl graficzny przywołujący na myśl to „dziewiątkę", to remake „trójki"...(*) Zachowano nawet to samo nazewnictwo magii (firaga i tym podobne) i przedmiotów (phoenix down), a ścieżkę dźwiękową – bez wątpienia jeden z najlepszych soundtracków w historii gier – opracował Revo ze swoim dream teamem, Linked Horizon.

Dwie dwójki?

Bravely Default II to w pewnym sensie druga kontynuacja, ale w przeciwieństwie do Bravely Second, które rozwijało historię BD, utrzymana została właśnie w stylu głównego nurtu Final Fantasy. Krótki fragment, który można ograć na Switchu, daje do zrozumienia, że jeżeli pojawią się tu jakieś odwołania do poprzedniczki, to co najwyżej w ramach jakiegoś smaczku (może seria dostanie swojego własnego Cida?). Pozostał trzon rozgrywki – **klasyczne jRPG o szukaniu kryształów i ratowaniu świata** – a także właściwie cały system walki. No i oprawa wizualna, która jednak siłą rzeczy musiała przejść ewolucję przy skoku technologicznym z 3DS-a na Switcha. Wrócił też Revo, a muzyka znowu brzmi niesamowicie, co stanowi ogromną ulgę po marnej ścieżce dźwiękowej Bravely Second.

Podobnie jak poprzednio mamy też możliwość zabawy klasami postaci. W skrócie: czwórka bohaterów może je swobodnie zmieniać, przypisując sobie klasę główną i dodatkową – wśród nich znajdziemy zaś klasyki pokroju czarnego maga czy złodzieja. Każda klasa to inne preferencje dotyczące ekwipunku, a przede wszystkim inny zestaw umiejętności wykorzystywanych w walce. Ta zaś opiera się znów na systemie Brave/Default – każda postać może zachować punkt, broniąc się zamiast atakować, aby w kolejnej turze uderzyć dwukrotnie. Albo na przykład już w pierwszej uderzyć

Klasyczne jRPG. Nie tylko dla entuzjastów „jedynki".

cztery razy, otrzymując ujemne punkty (i brak możliwości ruchu przez kolejne tury). Właściwie większość walk z pomniejszymi przeciwnikami do tego się sprowadza – tak samo jak w „jedynce".

Domyślnie

I to pierwsza czerwona flaga: **pod względem mechaniki naprawdę mało zmieniło się tutaj od pierwszej części, a przynajmniej tak każe nam sądzić demo**. Da się wymienić kilka wyjątków, ale są drobne. Walki na przykład nie pojawiają się już losowo – wzorem Dragon Questów i im podobnych widzimy przeciwników spacerujących po świecie gry, a kiedy się z nimi zetkniemy, rozpoczyna się bitwa. Problem w tym, że w sumie niewiele to zmienia, bo jeśli przeciwnik nas zobaczy, pędzi do nas z taką prędkością, że nierzadko zwyczajnie nie da się potyczki uniknąć. W demie niespecjalnie działa też uderzanie z zaskoczenia na mapie świata.

Co jednak najgorsze, **nie ma tu również możliwości zmiany częstotliwości losowych walk** – czegoś, czym Bravely Default zachwycało. Można było sobie ustawić 0%, żeby bez stresu wrócić do miasta, albo znacząco te procenty zwiększyć, kiedy mieliśmy ochotę pogrindować. Sam grind zresztą też był przyjemny, bo mogliśmy ustawić domyślne zachowanie postaci i odpalić automatyczną walkę – i tego tutaj też nie ma (na szczęście pozostało kilkukrotne przyspieszenie). Nie wiem, czy to tylko demo jest okrojone, ale mam nadzieję, że tak właśnie jest – zwłaszcza że zespołowi ewidentnie nie wystarczyło czasu na doszlifowanie niektórych aspektów, jak animacje przy dialogach czy poziom trudności. Ten ostatni wręcz woła o pomstę do nieba, ale nie chce mi się wierzyć, że taki problem przetrwa do czasu wydania gry, zwłaszcza że twórcy wprost mówią, że będzie łatwiej niż w demie. Cóż, w pierwszej walce zginęły mi dwie postacie, a do bossa musiałem podgrindować, więc...

Odważnie

Demo Bravely Default II to **kuriozalny przykład kiepskiej prezentacji gry, która prawdopodobnie będzie znakomita**. Z powodów wymienionych wcześniej to jasne, że nie powstało dla tych ludzi, którzy grali w „jedynkę". Nie powstało też po to, żebyśmy zaangażowali się w historię, bo właściwie nie ma tu fabuły (niczego więc przy okazji nie spoiluje). Miejscami zachwyca wizualnie – zwłaszcza w miastach, które znowu mieszają trójwymiar z „odręcznymi", rysunkowymi teksturami. Projekty potworów, ich modele i animacje znowu wyglądają świetnie. Nawet tak pozornie nieistotna rzecz jak menu wypada rewelacyjnie, zwłaszcza w ruchu. Jednocześnie modele głównych postaci zaniżają ten poziom – wydają się mało szczegółowe i zbyt plastikowe.

Mimo to trudno nie docenić, że już na starcie każde z czworga herosów i heroin jest „jakieś". Piszę to trzy dni po ograniu dema, a i tak pamiętam ich imiona, wygląd i jakieś tam cechy osobowości – a to więcej niż da się powiedzieć w przypadku niektórych erpegów na kilkadziesiąt godzin.

W najlepszym wypadku – to znaczy **jeśli problemy z dema znikną, a formuła BD zostanie jakoś ciekawie rozwinięta – Bravely Default II będzie produkcją wybitną**. W najgorszym – więcej niż przyzwoitą. Już teraz wygląda i brzmi niesamowicie, stawia na tę samą chemię między postaciami, co poprzedniczka, ma bardzo dobry system walki i zabawę klasami, która pewnie znowu pozwoli nam wykiwać twórców na co najmniej kilka sposobów. Czekam z niecierpliwością (premiera ponoć jeszcze w tym roku). |CDA|

CIESZY

- **że postanowiliśmy zapomnieć o Bravely Second**
- **generalnie jRPG-i na UE4 cieszą**
- **a ten jeszcze będzie obłędnie brzmieć**

NIEPOKOI

- **pod względem rozgrywki postępu brak**
- **nawet jeśli to tylko wina dema, to za marne demo też należy się minus**
- **przeciwnicy, którzy wyskakują zza kadru i wjeżdżają w gracza w plus minus 0,3 sekundy**

- PRODUCENT: DONKEY CREW
- DATA WYDANIA: 2021
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (110 ZŁ)
- MIKROPŁATNOŚCI: BRAK

SURVIVAL • PVP • PUSTYNIA

JUŻ GRALIŚMY!

LAST OASIS

Walkery to najlepsza część zabawy.

Umiera z pragnienia: **Witold**

Wspinam się na kolejne wydmy i nerwowo potrząsam prawie pustym bukłakiem, rozglądając się za życiodajnymi kaktusami. Wtem w oddali dostrzegam trzy zmierzające w moją stronę sylwetki. Ludzie. Szybko biorę kurs na pustynię – nawet tam będę miał większe szanse na przeżycie.

Pierwszy tydzień był dla Last Oasis bardziej zabójczy niż katastrofa, która spotkała w tym uniwersum nasza planetę. Gra zaliczyła bowiem poważny falstart – ogromne zainteresowanie, jakie wzbudziła, doprowadziło do paraliżu infrastruktury sieciowej, a twórcy po kilku dniach nieustannych zmagań w końcu się poddali i wyłączyli serwery, zwracając klientom pieniądze. Kilka dni wystarczyło, aby produkcja znowu stała się grywalna, ale pierwsze wrażenie można zrobić tylko raz. Na szczęście sama rozgrywka jest na tyle intrygująca, że fani szybko puścili w niepamięć fatalny debiut.

Nie ma wody na pustyni

Dzieło Donkey Crew jest jedną z tych optymistycznych produkcji, które nie zakładają, że ludzkość sama sobie zgotowała ten los i doprowadziła do apokalipsy. Ziemię spotkał bowiem tajemniczy kataklizm natury kosmicznej – jego skutkiem jest zniknięcia Księżyca (w jego miejscu widzimy gustowną kupę kosmicznego gruzu) i zatrzymanie ruchu obrotowego naszej planety. Konsekwencje są oczywiste: doba trwa teraz tyle, co obieg globu wokół Słońca (czyli rok), a kolejne rejony doświadczają trwających miesiącami

Świat Last Oasis sam w sobie nie jest specjalnie groźny.

zlodowaceń (w nocy) i ciągnącego się tygodniami niemożliwego skwaru (za dnia). Nie będziecie chyba zaskoczeni, jeżeli powiem wam, że nie wpłynęło to najkorzystniej na życie i cywilizację.

Ludzkość cofnęła się do czasów przedhistorycznych, a prawdziwej cywilizacji już nie ma – jej resztki znaleźć można w przemierzającej bezkresne pustynie świata Flotylli, chodzącym mieście. Poza nim znajdują się plemiona nomadów (czyt. nas). Wszystkich łączy jednak jedno – wymóg nieustannej wędrówki na wschód w ucieczce przed słońcem. Na olbrzymiej pustyni, w jaką zamieniła się Ziemia, nie brakuje setek mniejszych i większych oaz, wypełnionych potrzebnymi surowcami i najważniejszym skarbem nowego świata: wodą. Zasobów niestety nie starcza dla wszystkich, więc o kolejne tereny wciąż trwa rozpoczynająca się na nowo rywalizacja. W jej sercu znajdują się zaś gracze.

Survivale można z grubsza podzielić na dwa rodzaje: te, w których główne zagrożenia stanowi świat gry, i te, w których obawiać powinniśmy się przede wszystkim innych ludzi. Last Oasis zdecydowanie należy do tej drugiej grupy. Faktycznie, w pierwszym momencie produkcja wrocławian straszy gracza surowością uniwersum: startowa oaza nie jest wolna od wszędobylskiego piasku, wskaźnik poziomu nawodnienia organizmu niebezpiecznie szybko spada, a my ubrani jesteśmy jedynie w szorty i nie mamy przy sobie żadnego narzędzia. Kiedy tylko jednak stworzymy pierwszą pałkę i zaspokoimy pragnienie przy pomocy rosnących w pobliżu kaktusów (wpierw ich miąższem, później wodą, którą nauczymy się z nich wygotowywać), życie stanie się nagle dużo łatwiejsze i przyjemniejsze.

Dość szybko orientujemy się bowiem, iż przeżycie wcale nie jest tu takie trudne. Owszem, brak wody zabija szybko i bezlitośnie, ale jej zapasy gromadzi się naprawdę łatwo. Poza tym nie grozi nam ani głód, ani choroby, a jedyną rzeczą, na którą należy zwracać uwagę, jest zdrowie naszej postaci. Lecz nawet o nie łatwo zadbać, ponieważ podstawowe, łatwe do wytworzenia bandaże na ogół wystarczają do szczęścia. **Aspekt survivalowy jest więc właściwie ograniczony do minimum – mechanika pragnienia pomaga wczuć się w klimat, ale zabawa się nie kręci wokół niej.** Woda służy raczej jako składnik do tworzenia eliksirów i zasób potrzebny do dalszych podróży.

Linka z hakiem pozwala dostać się w miejsca normalnie dla nas nieosiągalne.

Pustynia pustynią, ale zieleni też tu nie brakuje.

Już w tym momencie drzewko technologiczne jest imponujące.

W Last Oasis są setki oaz, a każdą mogą zająć gracze.

Marzenie da Vinciego

Wykonując kolejne zadania ze sprawnie prowadzącego nas przez meandry rozgrywki tutoriala, w końcu staniemy przed potrzebą opuszczenia początkowej oazy. Zrobić to możemy jednak tylko na pokładzie Walkerów, jednego z najważniejszych elementów gry. Pierwszy, który skonstruujemy – Firefly – nie jest przesadnie imponujący, ale już niedługo później zaczniemy budować dużo większe machiny. One zaś nie tylko świetnie wyglądają (ze swoimi licznymi drewnianymi odnóżami i łapiącymi wiatr skrzydłami przypominają ogromne owady), lecz stanowią też nasze centrum operacyjne. Przede wszystkim mieszczą dużo więcej zapasów, a na ich pokładzie da się umieszczać różne stanowiska craftingowe czy bronie w stylu olbrzymich proc lub wyrzutni harpunów (możemy je zresztą ulepszać w bardziej tradycyjny sposób, zwiększając pojemność ładowni, wytrzymałość etc.). W Last Oasis budujemy co prawda także bardziej tradycyjne bazy, ale przez sporą część zabawy są one jedynie tymczasowe. Gdy chcemy ruszyć w dalszą podróż, pakujemy je do luków (co może potrwać dłuższą chwilę) i rozstawiamy w innej oazie.

Rodzajów Walkerów jest kilkanaście i każdy pełni inną funkcję – jedne przeznaczone są do walki, drugie mają pojemniejsze ładownie, a na szerokim pokładzie jeszcze innych postawimy więcej stanowisk do wytwarzania przedmiotów. Zdobycie dostępu do bardziej zaawansowanych zajmuje jednak sporo czasu, nie mówiąc o ogromnych ilościach zasobów potrzebnych do ich skonstruowania. A to przecież tylko fragment rzeczy, które możemy skonstruować – pięć drzewek rozwoju technologicznego oferuje bowiem mnóstwo broni, zbrój, przedmiotów użytkowych, eliksirów, budowli czy dodatkowych części pojazdów. Aby poznawać nowe wynalazki, potrzebujemy specjalnych tabliczek – te znajdujemy rozrzucone po całym świecie gry, co dodatkowo zachęca do mobilności. Alternatywą jest wypad na szaber do wioski małpich Rupu.

Człowiek małpie człowiekiem

Nasi dalecy kuzyni są w Last Oasis jedynymi humanoidalnymi przeciwnikami (nie licząc graczy) i walka z nimi jest jedną z podstawowych aktywności w grze. Fani Mount & Blade'a od razu się zresztą w niej odnajdą – podobnie jak w produkcji Turków ciosy wyprowadzamy z trzech kierunków i tak samo blokujemy razy przeciwnika. Chociaż oręża nie brakuje, z Rupu równie dobrze walczyć można patykiem – kiedy opanujemy już podstawy, nie stanowią żadnego wyzwania. Tego trzeba szukać w starciach z olbrzymi bestiami (w tym także tutejszymi czerwiami pustyni – niestety nie dane mi było spotkać ani jednego) lub innymi ludźmi.

Właśnie aspekt ludzki stanowi zresztą najbardziej kontrowersyjny element produkcji. **Twórcy dali bowiem graczom olbrzymią swobodę, a polityka i ekonomia gry zależą tylko od nas.** Oznacza to jednak, że świeżakom trudno odnaleźć się w tej rzeczywistości – wiele oaz jest już zajętych przez potężne sojusze, wymuszające od niezrzeszonych haracze i ściśle kontrolujące działania na swoim terenie. Walka z nimi nie ma szans powodzenia, bo nierzadko dysponują potężnym zapleczem i całą flotą Walkerów – często jedyną szansą jest... dołączenie do konkurencyjnej grupy. Z drugiej strony ja na swojej drodze spotkałem podróżujących w małych grupkach wędrowców nastawionych do świata raczej pozytywnie (chociaż z pewną dozą nieufności). Cóż, nikt nie mówił, że świat po apokalipsie będzie przyjemny.

Nieokrzesany eremita

Po Last Oasis, chociaż już teraz ma naprawdę niezłe możliwości (nie wspomniałem np. o lince z hakiem pozwalającej podpiąć się do dowolnego obiektu w grze – możemy więc z łatwością dokonywać abordażu czy znaleźć się w miejscach teoretycznie nieosiągalnych), **bardzo wyraźnie widać, że znajduje się we wczesnym dostępie**. Produkcja jest po prostu... pokraczna. Walkery potrafią radośnie koziołkować z wydm, animacje regularnie wariują, a zarządzanie ekwipunkiem potrafi wymęczyć. Raz gra zabiła mnie też moim własnym pojazdem od razu po wejściu na serwer, przez co straciłem cały posiadany przy sobie dobytek.

Wynagradza to klimat gry, która, choć do pięknych nie należy, dzięki interesującym projektom Walkerów i pustynnej scenerii (choć nie brakuje tu także zieleni) potrafi naprawdę zachwycić. Moment, gdy po raz pierwszy doświadczyłem zaćmienia słońca i musiałem rozpalić pochodnię, aby zobaczyć nawet własną postać, ostatecznie przekonał mnie do tego tytułu. **Fani survivalów koniecznie powinni się Last Oasis przyjrzeć** – no, chyba że są uczuleni na PvP.

|CDA|

CIESZY
- ogrom możliwości
- Walkery!
- sceneria

NIEPOKOI
- dominacja klanów
- słabo rozwinięte PvE
- ogólna nieporadność

Latający Holender

Przy projektowaniu Walkerów developerzy inspirowali się dziełami Theo Jansena, holenderskiego artysty i fizyka. Specjalizuje się w on tzw. sztuce kinetycznej i tworzy skomplikowane mechanizmy poruszane siłą wiatru – i faktycznie, niektóre jego praca wyglądają jak bliscy kuzyni Walkerów z Last Oasis.

- PRODUCENT: NEZON PRODUCTION
- DATA WYDANIA: KONIEC 2020
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (36 ZŁ)
- MULTI: BRAK

RZYMIANIE • LEGIONY • WOJNA

Capture the flag przenoszące nas do starożytnego Rzymu.

JUŻ GRALIŚMY!

SHIELDWALL

Po sforsowaniu bram trzeba jeszcze pokonać obrońców fortu.

Stanął naprzeciw Brutusa: **Otton**

Człowiek to najbardziej bratobójczy gatunek w dziejach. Od zawsze.

W oddali majaczy brama wrogiego fortu. Podnoszę miecz do góry i nakazuję moim współtowarzyszom uformować szyk. Unoszą tarcze, aby osłonić głowy przed nadlatującym znad bramy deszczem strzał. Na moim obliczu pojawia się triumfujący uśmiech – przeciwnik wystawił na murach niewiele jednostek. Po zbliżeniu się i sforsowaniu bramy mina trochę jednak rzednie, gdy zza murów twierdzy wybiega potężna armia.

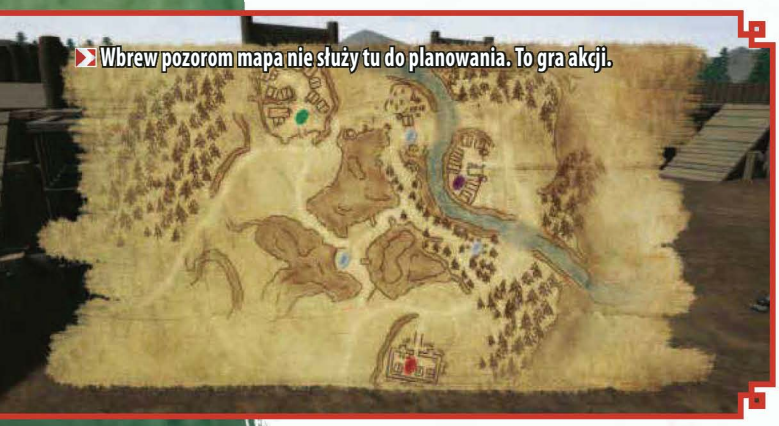
Na Białogród

Choć Shieldwall pasuje formułą przede wszystkim do rozgrywek sieciowych, wciąż, o dziwo, nie jest na tym polu rozwijany. Twórcy na pierwszym miejscu stawiają, przynajmniej do czasu premiery, dokończenie kampanii i odpowiednie zbalansowanie poszczególnych frakcji. Niestety jest to tylko zbiór kolejnych bitew z botami, a jakakolwiek wiedza historyczna płynie ewentualnie z krótkich opisów poszczególnych zadań.

Pomysł na rozgrywkę okazuje się jednak ciekawy. **Zabawa stanowi nietypową wariację na temat trybu Capture the Flag.** Wcielamy się w jednego z dowódców legionu. Sami jednak świata nie zawojujemy, dlatego przed wyruszeniem na podbój musimy zaciągnąć w swe szeregi kilku żołnierzy, którzy wykonają za nas większość brudnej roboty. Padają co prawda jak muchy, ale cena rekrutowania kolejnych jest na tyle niewielka, że nawet utrata całej armii nie stanowi problemu.

A mury runą

Wojacy dzielą się na dwie grupy. Część podąża za graczem, gotowa skrzyżować miecze i oszczepy z wrogimi frakcjami. Inni pozostają natomiast na murach fortu, broniąc naszej bazy. Oprócz flag rozstawionych w kluczowych punktach mapy, sztandary powiewają również w bazach poszczególnych frakcji. Oczywiście dużo trudniej je zdobyć, ale nagrodą za wysiłek jest możliwość odniesienia zwycięstwa przed upływem limitu czasowego. Kontrolowanie poszczególnych terenów generuje niezbędne do rozwoju pieniądze oraz prowadzące do zwycięstwa punkty postępu. Za złoto nie tylko uzupełnimy braki w naszych szeregach, ale też kupujemy umiejętności (np. szybsze przejmowanie sztandarów czy większą siłę ataku naszych legionistów).


Wbrew pozorom mapa nie służy tu do planowania. To gra akcji.

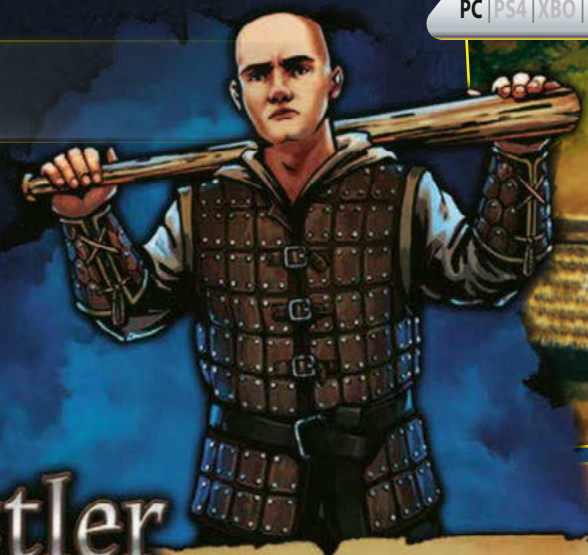
Starcia nie są przesadnie skomplikowane. Kierowany przez gracza dowódca może co prawda sam wyprowadzać ciosy i osłaniać się tarczą, ale wciąż naszym zadaniem pozostaje raczej motywowanie do pracy podążających stadnie za nami legionistów. Wojacy z chęcią rwą się do bitki – **AI zna przy tym wyłącznie taktykę „huzia na Józia".** Wydając odpowiednie rozkazy możemy jednak zachęcić podopiecznych do wydobycia broni alternatywnej i przetrzebienia wrogich szeregów atakami z dystansu czy utworzenia szyku obronnego. Dobrze sprawdza się też zaciągnięcie przeciwnika pod nasz fort, co zapewnia wsparcie jednostek na murach – kluczowy jest dobór odpowiednich środków do sytuacji.

Pomimo prostoty, wpatrywanie się w nieco plastelinowych legionistów z przeróżniętymi głowami naprawdę bawi. Szkoda tylko, że przez średnio atrakcyjne opakowanie można dość szybko stracić motywację do dalszej gry. Problem polega na tym, że **dostaliśmy na razie bardziej prezentację dobrego pomysłu, niż gotowy produkt**. Brakuje poczucia progresu, nagród czy rywalizacji, które stanowiłyby koło zamachowe dalszej zabawy, już po zapoznaniu się z wszystkimi frakcjami i polami walki. Mam nadzieję, że podążając w kolejnych miesiącach tymi właśnie drogami, twórcy nie pobłądzą i dojdą wreszcie do Rzymu. **|CDA|**

- PRODUCENT: JUTSU GAMES
- DATA WYDANIA: 2021
- JAK ZAGRAĆ: PROLOG NA STEAMIE
- MULTI: BRAK

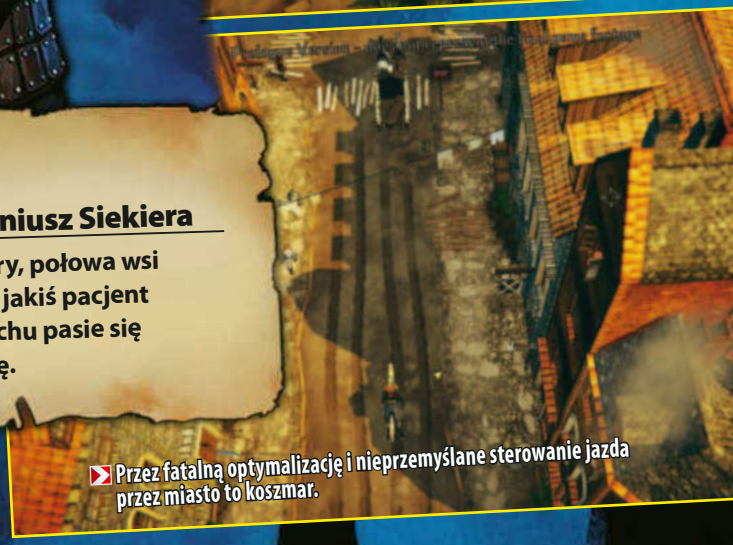
ZRĘCZNOŚCIOWA • AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!



Rustler

Zagęszczenie kiepskich żartów na metr kwadratowy przekracza poziom krytyczny.



Przez fatalną optymalizację i nieprzemyślane sterowanie jazda przez miasto to koszmar.

Odkrył nowego pogromcę kart graficznych: **Eugeniusz Siekiera**

Wieśniak puszcza gazy, od których zdychają kury, połowa wsi leży nieprzytomna z antałkiem miodu w łapie, jakiś pacjent udaje żywą pochodnię, a kawałek dalej na dachu pasie się krowa, najpewniej małpując Płotkę.

Zagęszczenie żartów na metr kwadratowy jest zadziwiające, tak jakby od pierwszych sekund twórcy chcieli odwrócić uwagę od tego, co naprawdę kluczowe. Kto by się przejmował koślawym sterowaniem, dramatyczną optymalizacją i bezmyślnym kopiowaniem starych, niedzisiejszych rozwiązań. Spójrz lepiej na to – facet wpadł do beczki, no boki zrywać, takie śmieszne! Może jest to jakaś metoda, zresztą nie mam nic przeciwko żartom, nawet tak „subtelnym" jak te, którymi naszpikowano Rustlera, niczym kaszę skwarkami. Dobrze by jednak było, gdyby za dowcipną fasadą i wszystkimi dodatkowymi smaczkami szła sensowna realizacja i konkretny gameplay. Na ten moment elementy kluczowe niestety kuleją.

Odpicuj mi konia

Udostępniony na Steamie prolog jest zdaniem twórców czymś więcej niż demem. To samodzielny wstęp do właściwej historii, choć oczywiście do premiery pełnej wersji wiele rzeczy może zostać zmienionych czy poprawionych (miejmy nadzieję, że tak się stanie). Na starcie otrzymujemy niewielki wycinek mapy z wioską i małym miasteczkiem z kilkoma ulicami na krzyż, do tego jakieś farmy, pola i okoliczne lasy. Wystarczy, by przez godzinę się powałęsać.

Zabawa bywa uciążliwa u samych podstaw, bo sterowanie okazuje się niewygodne, a optymalizacja to jakiś ponury żart, przez co galop przez miasto dosłownie dusi mi sprzęt. Misje? Oklepane. Pierwsza poważna tyczy się kradzieży konia i odstawienia go w odpowiednie miejsce, gdzie wzorem GTA, przemalują „brykę", a dyszący nam w kark pościg uda że niczego nie widział i momentalnie zgubi trop. To było fajne dwie dekady temu, panowie, nie dziś. Później już gramy ostrzej, w ruch idą kusze i miecze, a trup ściele się gęsto. **Walka w zwarciu jest prymitywna, rozpisana na jedno uderzenie i blok**, ale trzeba kontrolować pasek staminy, bo każdy cios go uszczupla. Niestety przez wspomniane sterowanie i gwałtowne spadki płynności bitka dodatkowo staje się niepotrzebnie męcząca.

Grand Theft Horse

Stacje radiowe zastąpili lokalni bardowie. Wystarczy takiemu przydzwonić, by zagrał inną nutę, może też się za nami szwendać i przygrywać do kotleta. Pomysłowe, przyznam, ale bawi przez pierwsze trzy minuty. Rustler ma też inne wady starych odsłon GTA, jak choćby zapis tylko po misji. W razie zgonu w jej trakcie, lądujemy pod kościołem, z pustymi kieszeniami (tracimy zdobytą wcześniej broń!) i musimy tłuc się do zleceniodawcy, by podjąć się zadania od nowa. Zakładam, że dostaliśmy niewielki wycinek świata gry, ale przy rozsądnie dużej piaskownicy podobne zagrywki to gwarancja podniesienia ludziom ciśnienia.

Widzę w Rustlerze potencjał, ale bardziej na grę-żart, niż sensownie rozbudowany tytuł, bo jak długo można jechać na kiepskich dowcipach i kopiowaniu elementów z 20-letniej produkcji? Zresztą wcale nie twierdzę, że w czasach rozbuchanych sandboksów za grube miliony nie ma miejsca na podobne projekty. Niezły American Fugitive pokazał, że znajdzie się też nisza dla mniejszych tytułów, które będą nawiązywać do pierwszych, a nie ostatnich odsłon GTA. Tyle że trzeba je jeszcze robić dobrze. |CDA|

CIESZY

- **średniowieczne GTA to niezły punkt wyjścia**
- **dla fanów archeologii – kopiuje ikoniczne rozwiązania ze starych części GTA**
- **dla fanów specyficznego poczucia humoru – cała masa żartów**

NIEPOKOI

- **humor bardzo niskich lotów**
- **bezmyślnie małpuje mechaniki z GTA, również te archaiczne i niedzisiejsze**
- **spaprane sterowanie i koszmarna optymalizacja**
- **brak minimapy, dziwna praca kamery i inne bolączki**

- PRODUCENT: EXOR STUDIOS
- DATA WYDANIA: 2020
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: INTEGRACJA Z TWITCHEM

TOWER DEFENSE • TWIN STICK SHOOTER • TYSIĄCE WROGÓW

JUŻ GRALIŚMY!

Stawia ściany w dżungli: **enki**

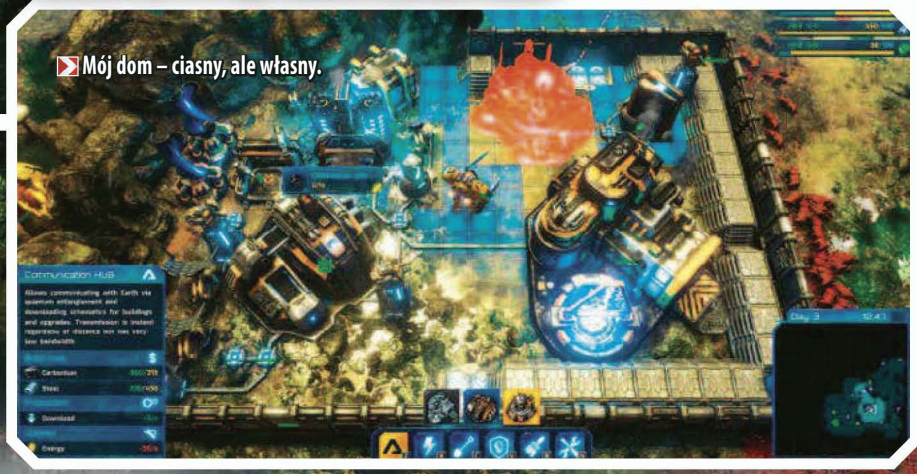
Nie będę się krygował – od czasu premiery X-Morph Defense Exor to moje ulubione polskie studio.

Nie potrafię skonkretyzować, co mnie tak przyciąga do ich dzieł (głównie Zombie Driver i wspomniany X-Morph). To coś, co bardziej zanglicyzowani i nieskorzy do konkretów nazywają „feelingiem", a co ja sam prędzej nazwałbym z niemiecka Schmetterling. „Motyl" to bowiem nazwa silnika szczecinian – smukłego, giętkiego i fantastycznie dostosowanego do prezentacji masowych przejawów ekstremalnej przemocy. A tej w Riftbreakerze będzie po czubek mecha.

Ognia!

Nowa gra Exorów – śmigająca już zresztą od jakiegoś czasu w wersji pre-alfa na niektórych streamach – to coś dla ludzi zafascynowanych złożonością Factorio, ale zbyt niecierpliwych, by się czekać kilkanaście godzin na destrukcyjne owoce swej mrówczej pracy. Wcielamy się w Ashley S. Nowak (albo Novak, oficjalne źródła nie są ze sobą zgodne) – „rozpadlinołamaczkę" wysłaną na odległą planetę, aby przystosować ją do ziemskiej kolonizacji. A raczej – aby otworzyć portal dla tych, którzy przybędą z Ziemi, aby się tym zająć. Zadanie jest na tyle łatwe, że jest w stanie je wykonać jedna osoba i na tyle niebezpieczne, że nie obejdzie się bez uzbrojonego pancerza wspomaganego.

Ashley sterujemy jak każdym bohaterem twin stick shootera – jej mech ma po trzy sloty na uzbrojenie i gadżety w każdej ręce, a także dodatkowy aktywny ekwipunek (np. leczenie czy miny) oraz możliwość wykonywania ślizgów. Miecz bez trudu radzi sobie z falami nawet kilkudziesięciu tutejszych „zerglingów", kosząc je trzema wymachami, a szybkostrzelne działko daje radę nawet twardszym kwasoplujom, które wolą trzymać się z daleka. **Walce towarzyszą liczne efekty cząsteczkowe, fizyka miota odstrzelone członki i odnóża, wybuchy wstrząsają okoliczną**


Mój dom – ciasny, ale własny.

Chciałbym zgłosić, że zauważono w bazie szkodniki...

Obróbka cieplna pozwala wyeliminować szkodliwe bakterie i potwory z lasu.

florą, ogień zjada połacie lasu. Gdyby rozgrywka kończyła się na samej akcji, Riftbreaker byłby ponadprzeciętnym reprezentantem gatunku – choćby z uwagi na to, jak to wszystko wygląda i jak się rusza. Ale się nie kończy, bo po wciśnięciu Ctrl wchodzimy do menu budowania.

Majsterklepka

Tutaj dopiero odnajdujemy sterczący gwóźdź programu. Bo aby otworzyć wspomniany portal, potrzeba ogromnych zasobów oraz energii, a do zgromadzenia trzeba wykorzystać twardą infrastrukturę. Na złożach carbonium i żelaza stawiamy fabryki, zasilamy je turbinami wiatrowymi lub panelami słonecznymi. Te drugie nie działają w nocy czy podczas deszczu, ale akumulatory pozwolą przechować wcześniej zgromadzoną energię na tego typu momenty.

Okoliczne zwierzaki szybko orientują się, że ktoś wandalizuje ich podwórko, więc zaczynają, wpierw nieśmiało, przypuszczać ataki na bazę. Wznosimy zatem mur dookoła, a za nim ustawiamy wieżyczki. Dobudowujemy zbrojownię, aby mieć stały dostęp amunicji i min, którymi obstawiamy teren. Dostawiamy moduł AI do sterowania automatami w bazie i natychmiast kolejną elektrownię. Tym razem zbierającą biomasę z okolicznych roślin. Co jakiś czas musimy opuszczać domowe pielesze, by poeksplorować nieco mapę albo postawić gdzieś dalej przyczółek wydobywczo-obronny, więc obok elektrowni stawiamy kultywator flory i zbieracz biomasy. Jakoś to nawet wszystko chodzi. Odblokowujemy miotacz ognia i niszczymy gniazda robali. Przez chwilę jesteśmy panią tego prymitywnego świata, ale fale rozjuszonych poczwar stają się coraz liczniejsze...

Widowiskowy miks strzelanki i buildera.

Dłuższa droga do domu

Powyżej opisałem pokrótce pętlę gameplayową udostępnionego trybu survival, który polega na tym, by przetrwać godzinę rzeczywistego czasu w grze na losowo wygenerowanej mapie. Akurat, by pozostając cały czas zaangażowanym w akcję, rozbudowywać swój fort, bronić go aż do momentu, gdy przybędzie ostateczna fala i najprawdopodobniej obróci wszystko w perzynę. To tylko przedsmak tego, co stopniowo będziemy poznawać w kampanii. Ta również będzie miała zaszyty w sobie **stopień nieprzewidywalności ze względu na proceduralne generowanie okolicy**, ale będzie się toczyć na dużo większą skalę.

Po postawieniu bowiem naszej głównej bazy, będziemy skakać również do innych biomów na planecie w poszukiwaniu co bardziej egzotycznych pierwiastków i tam zakładać mniejsze posterunki oraz wykonywać dodatkowe questy (patrz: ramka), które w każdej rozgrywce mogą być różne od siebie.

Porąbany dzień i porąbany mech

Cieszy w Riftbreakerze to, że o ile czysta strzelankowa akcja nie wymaga wielkiej filozofii, o tyle **cały interfejs budowy można opanować w dosłownie kilka minut**. Konstrukcje powstają wokół błyskawicznie i progres odczuwalny jest natychmiast (przynajmniej w trybie survival; w kampanii opracowanie niektórych technologii z pewnością będzie zajmowało więcej czasu). Momenty największych skoków adrenaliny, kiedy chmary galatejskich zwierzaków oblepiają nam mury, a wieżyczki nie nadążają z przerabianiem ich na mielone, zdarzają się zaś regularnie i dają satysfakcję, zwłaszcza gdy szybką reakcją i przy własnym udziale daje się taki atak odeprzeć.

Nie znaczy to, że wszystko w grze (a raczej w trybie survival) działa bez zgrzytów. Po pierwsze, tornado, które uderza gdzieś tak w połowie rozgrywki i zrządzeniem losu robi sobie rajd po naszej bazie, jest leniwym i mało immersyjnym sposobem na zwiększenie i tak już wysokiego zaangażowania gracza. Po drugie, aby mieć szanse na przeżycie, trzeba w pierwszej minucie, dwóch znaleźć idealne miejsce na mapie, z obydwoma zasobami i zabudowane naturalnymi formacjami skalnymi. Wymuszało to na mnie nawet pięciokrotne odpalanie rozgrywki od zera, żeby tylko coś takiego wypatrzeć. Tu przydałby się chyba nieco inny system generowania punktów startowych. Wreszcie, w ostatnich 15 minutach robi się na ekranie tak ciasno, że akcja – choć wciąż płynna pod względem liczby klatek na sekundę – drastycznie spowalnia, niszcząc efekt dynamiki starć (przynajmniej na moim komputerze; tu wierzę jeszcze w prace nad optymalizacją kodu przed premierą).

No i na koniec kuriozum: dzięki owemu spowolnieniu i wspomnianemu na początku ślizgowi mecha **da się tryb przetrwania wygrać, przegrywając**. Wystarczy najpierw dzielnie bronić się do ostatniej wieży, zabijając gruby tysiąc niemilców, a gdy ci ostatecznie przeżują naszą bazę i ruszą za nami – tak długo ich unikać i odskakiwać, aż gra się podda i uzna nasze zwycięstwo. Tak było!

Ostatnia prosta

Pomijając te niedociągnięcia jednak, The Riftbreaker **to już teraz świetny pomysł i znakomite wykonanie** – obietnica wielu godzin spędzonych na dumaniu o strzelaniu jeszcze w tym roku. Nowa gra Exorków i świeża EP-ka Łony w 2020? Szczecinie, przesadzasz! **|CDA|**

CIESZY

- ⊞ połączenie dynamicznej strzelanki i budowy bazy
- ⊞ świetnie wygląda dzięki świetnemu silnikowi
- ⊞ prosty i szybki interfejs budowy

NIEPOKOI

- ⊟ jak gra poradzi sobie z tysiącami wrogów na ekranie
- ⊟ „leniwe" tornada

Sprowadź plagę

The Riftbreaker już teraz ma zaszyte w trzewiach bliskie spokrewnienie z Twitchem i Mixerem, umożliwiając widzom proste głosowanie na efekty wspomagające i przeszkadzające streamerowi podczas rozgrywki. W sam raz, żeby się wyżyć na Bogu ducha winnym prowadzącym transmisję!

Wymyśl questa

Praca nad Riftbreakerem przebiega niezwykle otwarcie ze strony developerów, a wkład społeczności nie zamyka się jedynie w wytykaniu błędów we wczesnych wersjach. Przy pracy nad kampanią twórcy poprosili chętnych o podrzucanie pomysłów na questy w zamian za swag i miejsce w napisach gry. Formularz znajdziecie pod adresem bit.ly/RiftQuest.

Był moment, w którym bałem się, że seria obsunięć premier przyprawi nas o nawrót sezonu ogórkowego w premierach gier, ale jest wręcz przeciwnie. W tym miesiącu co platforma, to hit, znak jakości i „musigraj". Na dzień dobry jedna z największych premier roku (a dla wielu: ostatnich lat), czyli Final Fantasy VII: Remake, a potem... jest jeszcze lepiej! A tam gdzie nie jest lepiej, wciąż jest zdecydowanie nietuzinkowo. [enki]

STATYSTYKA: **ZRECENZOWANO 21 GIER**

GAME WALKER

FINAL FANTASY VII REMAKE

- PS4
- STRONA: 34
- AUTOR: ENKI

enki: Nie czekałem, przebierając nogami, bo znam i czuję wciąż ogromną potęgę i grywalność pierwowzoru. Ale gdy remake wreszcie dotarł, grałem jak urzeczony, ciesząc się z najlepszego nowożytnego Fajnala do tej pory. Szkoda, wielka szkoda, że to tylko ogryzek całości.

Joanna: Podoba mi się mechanika walki, jest taka uroczo chaotyczna. Cieszy mnie też, że Sephi nic się nie zmienił, wciąż jest zabójczo piękny.

Bastian: #teamtifa

Krigore: jeden z moich wyrzutów sumienia, przez które czuję, że jako gracz jestem uboższy. Nadrobię, świetna okazja!

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

- AUTOR: SPIKAIN
- NS
- STRONA: 40

spikain: W moim domu Animal Crossing włączone jest od premiery prawie cały czas. Gra wymyka się wszelkim szablonom, ma zawartości tyle, że wystarczy na całe miesiące... a na dodatek traktują ją teraz jak grę-usługę, więc jeszcze długo będzie mnie zaskakiwać. Dobrze, że tego Cyberpunka przełożyli, bo zwyczajnie nie miałbym na niego teraz czasu.

Joanna: O co chodzi z tą rzepą, o której tyle czytam na Twitterze?

spikain: Jak nie wiadomo, o co chodzi, to chodzi o pieniądze!

Cerebrum: Czyli to rzepka z Familiady?

Otton: Ale bym zagrał... chyba następna gra, którą zamówię. Wygląda na to, że obok Fire Emblem: Three Houses będzie to wkrótce najczęściej uruchamiana gra na moim Switchu.

Cerebrum: Hehe, najpierw musiałbyś go ode mnie odzyskać. Co do samej gry, nie pojmuję jej fenomenu. Same wizualia mnie odstręczają.

DaeL: To taki Farming Simulator. Tyle że fajny.

spikain: Ani trochę. Nie da się jej do niczego porównać, więc polecam A) przeczytać recenzję, B) zagrać. Fenomen najłatwiej zrozumieć, próbując go zrozumieć. :)

Bastian: spikain, a jak się kiedyś na 3DS-ie zagrywałem w Tomodachi Life, to polubię Nooka i spółkę? Bo się zastanawiam, czy kupić!

spikain: Tak, sporo cech, za które lubi się Tomodachi Life, jest w Animal Crossing. Tylko mimo wszystko AC jest bardziej rozbudowane i zróżnicowane.

Ninho: Im więcej zerkam na Twittera (m.in. spikaina) i zdobywam fragmentaryczne informacje na temat tej gry, tym bardziej mnie intryguje. Choć podobnie jak Cerebrum fenomenu nie rozumiem. Ale pewnie musiałbym zagrać.

Krigore: tak mi się przypomniało, że kiedyś była seria Creatures. Fajnie byłoby, gdyby wróciła, niezależnie już od platformy.

enki: Recenzja spikaina skłania do rozmyślań o zakupie, ale fakt, że jedna z postaci na wspólnej wyspie jest „najważniejsiejsza" grozi potencjalnie grubymi sporami i rozłamami w domu.

9kier: Potwierdzam. Chyba jedyny powód, dla którego nie mamy jeszcze Animal Crossing.

Witold: Potwierdzam, moja dziewczyna po tygodniach wysłuchiwania, jakie to AC nie jest super, postanowiła w końcu sama zagrać. Powiedzieć, że była rozczarowana, kiedy dowiedziała się, że będzie co najwyżej gościem na mojej wyspie, to nic nie powiedzieć.

Berlin: Nie rozumiem, nie lubię, nie zagram. To jest tak dziwny sposób marnowania czasu, że mi się w głowie nie mieści, żebym przy tym siedział tyle godzin co spikain.

Witold: Nie jestem w stanie podejść do tej gry na spokojnie. Pierwowzór mnie zachwycił, chociaż nigdy go nie skończyłem (do tej pory nie wiem, co mi przeszkodziło). Od tamtego czasu traktowałem FF7 jak Graala i po prostu wiedziałem, że remake nie sprosta moim oczekiwaniom. I faktycznie tak było... przez pierwsze trzy godziny, bo później po prostu wpadłem w zachwyt, z którego nie wyszedłem do teraz. Cudo, po prostu cudo.

Ninho: Widziałem jak grali inni (w tym Witold) i muszę przyznać, że walka w tej grze mnie kupuje w 100 procentach. A jak jeszcze czytam na Discordzie rozprawy Berlina o tym, że to najważniejsza premiera tego roku (a i kilku następnych też), to tym bardziej się utwierdzam, że MUSZĘ nadrobić.

Berlin: *„Od redakcji: początkowo recenzent dał tej grze maksymalną ocenę (10/10), ale po delikatnej perswazji ze strony zgranego kolektywu zgodził się, zgrzytając wściekle zębami, obniżyć ją do ZALEDWIE 9/10"*, napisało CD-Action w recenzji oryginalnego FF7, wyjaśniając w ten sposób swoją zabawną niechęć do metroseksualnych anime chłopców, których przecież nie da się traktować poważnie, bo nie ma realistycznego szczelanka i jakieś głupie fryzury i za duże miecze mają. Teraz okazuje się, że o większości gier, które faktycznie 10/10 w magazynie dostały, nikt nie pamięta, a remake FF7 – będąc bardzo, bardzo dobrą produkcją – udowadnia, jak potężną i wspaniałą grą był oryginał.

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Jaki zakątek świata chciał(a)byś zobaczyć na własne oczy?

Krigore: Teraz? Dowolny.

Joanna: Patrz: wypowiedź wyżej.

Smuggler: Czyli Chiny albo Korea Północna? :) Sam chętnie wróciłbym raz jeszcze do równikowej Afryki albo obejrzał zorzę polarną gdzieś w Norwegii. Marzy mi się też wyjazd tak daleko poza półkulę północną, by ujrzeć na niebie zupełnie mi obce gwiazdozbiory, z Krzyżem Południa w miejscu Wielkiego Wozu.

Otton: W tym roku RPA, trzeba dalej odhaczać kolejne kontynenty. Dalej będę żyć nadzieją, że jeszcze się to wszystko jakoś uspokoi i uda się polecieć, choćby w grudniu, kiedy będzie tam świecić piękne słonko. A potem nowa profilówka na tle Przylądka Burz. Trzeba marzyć!

DaeL: Gdyby to pytanie padło kilka miesięcy temu, to bym powiedział, że Chiny, przede wszystkim ze względu na górę Tianmen. A teraz to już nie wiem.

Mac Abra: Konkretnie, czy globalnie? Bo globalnie to Australię. A konkretniej to ich rafę koralową, póki jeszcze jest co oglądać.

Cursian: Tak naprawdę to żaden, bo nie lubię podróżować, ale gdyby ktoś mnie teleportował, to szkockie zamki, skandynawskie fiordy albo któraś z tych pięknych zabytkowych świątyń w odosobnionych zakątkach Japonii. Zwłaszcza teraz, bo ludzi by nie było i mógłbym się nacieszyć ciszą i spokojem.

Cerebrum: Kawałeczek Ameryki Południowej, dokładnie to Peru i płaskowyż Nazca.

spikain: Od powrotu z Tokio regularnie myślę, że chciałbym jeszcze raz – tym razem najlepiej na miesiąc. Albo rok. Albo...

Bastian: Fascynuje mnie Walia i jej zameczki, islandzkie fiordy, Alaska i Finlandia. Wszystko do zrealizowania, wiadomo!

Siekiera: Teraz to miło by było nawet w góry wyskoczyć, które teoretycznie mam pod ręką, ale przez zakazy i nakazy stały się najwyraźniej równie niebezpieczne co czeluście Mordoru.

Ninho: Ja chcę na Maltę! Najlepiej na stałe i na zawsze. Do widzenia.

9kier: Tybet.

BLEEDING EDGE

- AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
- PC XBO
- STRONA: 46

Siekiera: Jeśli ktoś lubi podobne produkcje, pobawi się trochę, ale szybko znudzi skromną zawartością i najdalej po tygodniu wróci do Overwatcha. A reszta będzie musiała dłużej czekać na drugiego Hellblade'a.

Otton: Hasło reklamowe „nowa gra twórców Hellblade'a" brzmi nieźle, niemniej nie dajcie się na to złapać. Całkiem niezła online'ówka, pograłem trochę w okolicach bety, ale absolutnie nie jest to nic, co zaciągnie przed ekran na dłużej.

Bastian: Bleeding meh.

enki: Kto nie ryzykuje, ten nie wygrywa. Tyle że Ninja Theory lepiej ryzykuje w psychologicznych singlówkach niż łupankach online, jakkolwiek stylowe by one nie były.

Ninho: Pamiętam stoiska z Bleeding Edge na Gamescomie. Raczej oblegane nie były. Raczej mnie to nie dziwi. Ninja Theory niech się lepiej skupi na "The Insight Project", a nie jakichś giereczkach.

Bastian: Ja się srogo zastanawiam, po co to powstało. Nikt, absolutnie nikt o taką grę nie prosił. Kojarzy mi się smutno z Battlebornem.

THE PROCESSION TO CALVARY

- AUTORKA: JOANNA P-B
- PC
- STRONA: 48

Joanna: Urodziłam się, by grać w takie gry.

Cerebrum: O kurna, ta gra wygląda jak gify Kajetana Obarskiego vel Kiszkiloszki. Aż sobie ją kupię, przeznaczając na ten szczytny cel oszczędności pieczołowicie odkładane na 17 ton papieru toaletowego.

Joanna: Warto, zapewniam Cię. Choćby ze względu na klimat Monty Pythona i nagich facetów uprawiających zapasy w porcie.

Witold: Kiedy mi smutno, włączam sobie trailer tej gry. I od razu uśmiech wraca na twarz.

Ninho: Moja luba w gry nie gra, ale jak zobaczyła The Procession to Calvary, to kazała się posadzić przed komputerem. Pięknie i groteskowo to wygląda.

9kier: To chyba moje największe zaskoczenie 2020. Cudownie bluźniercze, stylowe i przezabawne. A okazuje się, że to raptem sequel!

GEARS TACTICS

- AUTOR: MAC ABRA
- PC XBO
- STRONA: 52

Mac Abra: XCOM na sterydach, przyprawiony wiadrami juchy i flaków. Najdynamiczniejsza i najbrutalniejsza turowa taktyka ever. (Chyba też najładniejsza). Nie dałem dychy, ale byłem blisko. Dla fanów i XCOM-a i Gearsów – obowiązkowo! Ale ostrzegam – będziecie strasznie k***ć przy graniu, bo są momenty, gdy sam miałem ochotę rozwalić klawiaturę... o monitor, gdy na moich czterech poharatanych już ludzi nagle wypadło z 15 kolejnych stworów. I wiecie co, skopałem im dupy. Stworom, nie ludziom.

Ninho: Ja po prostu zacytuję prywatną wiadomość od Mac Abry: *Byłem spocony jak mysz i ze 30 razy wykrzyknąłem „no, k*%#a, chyba ich po#$@%ło!!!", bo nie dość, że miałem megabossa atakującego na rozmaite sposoby, to jeszcze cały czas wyłazili kolejni wrogowie. W pewnym momencie naliczyłem ich na planszy 22. A ja miałem czterech ludzi. I megabossa, który robił z nich miazgę atakami obszarowymi, a uciec nie bardzo było gdzie. Jak to wygrałem, to sam do konca nie wiem (...) jeszcze z tura i bym przegrał, bo już wszyscy byli na ostatnich kreskach życia".*

Otton: W ostatnim czasie znów odzyskałem wiarę w tę serię dzięki nadspodziewanie dobremu Gears 5. Chyba dam szansę.

Siekiera: Jestem rozdarty. Uwielbiam Gearsy, z drugiej strony nie leżą mi taktyczne turówki. Jakoś mi się to nie klei, choć wierzę na słowo, że gra jest zacna.

spikain: Byłem podekscytowany, a potem dotarło do mnie, że gra (wydana przez Xbox Game Studios!) wyszła tylko na PC. Zawieszam więc ekscytację i czekam na premierę xboksową. Nie żebym narzekał, ale dziwna sytuacja, nie?

9kier: Bardzo chciałam Gears Tactics recenzować, ale niestety dostaliśmy ją w tygodniu dedlajnowym, w którym miałam na głowie Info. Czekam grzecznie na premierę, choć jak rozdzielę czas pomiędzy Gears Tactics, nowego XCOM-a i Dread Nautical, nie wiem.

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2 CAMPAIGN REMASTERED

- AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
- PC PS4 XBO
- STRONA: 58

Siekiera: Odświeżenie poprawne, ale czy potrzebne? Nieszczególnie, zwłaszcza że to jeno kampania bez multi. Ale jak kto nie grał, ma szansę nadrobić, bo wciąż daje radę i co najmniej dwa razy solidnie łapie za gardło.

Otton: Jedna ze słabszych kampanii w całej serii. Tak szczerze to poza No Russian i kilkoma misjami z początku nie znalazłem w tej grze wiele wartych uwagi rzeczy. Szkoda, że tym razem bez multi, to z „jedynki" zyskało dzięki remasterowi nowe życie.

Mac Abra: Przyznam, że z MW2 pamiętam tylko jedną scenkę – i wcale nie z No Russian, tę z helikopterem i nagłym zwrotem akcji. I jakoś nie mam chęci do tego wracać.

enki: Ja to bym wrócił do soundtracku... Tyle że w sumie gra mi nie jest do tego potrzebna.

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Jak grać w karty, to w co?

Ninho: W makao. Albo w tysiąca. Po dłuższym zastanowieniu stwierdzam, że w tysiąca. I po makale.

spikain: Nigdy tak bardzo się nie zgadzałem z przedmówcą!

Krigore: Oczywiście w rozbieranego pokera. Ale jakoś nikt nie chce ze mną grać. :(

Joanna: Race for the Galaxy. Tarot też, chociaż trochę się go boję.

Mac Abra: Generalnie z gier karcianych zatrzymałem się na Czarnym Piotrusiu i wojnie. Nawet gra w tysiąca mnie przerastała, tzn. grałem, ale jak noga.

Otton: Ponieważ nie mam szczęścia ani w kartach, ani w miłości, to przede wszystkim nie gram w karty. Ale ostatnio przeczytałem „Gracza" Dostojewskiego, a tam wyczytałem przede wszystkim jak w karty (i ruletkę) NIE grać. Na pewno nie na pieniądze.

DaeL: Poker. Texas Hold'em, ewentualnie Omaha. Popijając Martini.

enki: Podbijam i przebijam.

Smuggler: Z kart to tylko rozbierany poker. I znaczone karty.

Cursian: Powiedziałbym, że Hearthstone, ale ostatnio grałem przy okazji bety i biorąc pod uwagę, jak bardzo ta gra od tego czasu spuchła, nie mam najmniejszego zamiaru wracać. No to chyba nic. Albo nie, czekajcie: Wiedźmińskie Opowieści są całkiem spoko. Celowo pomijam normalne karty, bo ni cholery mnie nie ciągną.

Cerebrum: W takie zwykłe, z damą i asem? To w wojnę, ale tylko w pubie Paka.

Bastian: ...wszak lepiej grać w wojnę, niż uczyć się szachów. Cóż, u mnie w domu kultywowany jest tysiąc, w którego moi rodzice zagrywają się kilka razy w tygodniu od lat ze swoimi najlepszymi przyjaciółmi – ile przy tym uroczych kłótni się nasłuchałem swego czasu!

Siekiera: Poker ponad wszystko, zwłaszcza Texas Hold'em. Oczywiście na małe stawki, nie żeby się wyczyścić z oszczędności, ale tak for fun.

9kier: W makao. Najlepiej ze mną i z zakładami o jedzenie, bo zazwyczaj wygrywam. Ewentualnie w tysiąca, bo jest coś bardzo angażującego i intrygującego w tej grze karcianej. Ninho dobrze prawi i spikain też!

LIBERATED

- AUTOR: WITOLD
- PC
- STRONA: 68

Witold: Z Liberated problem jest jeden: jeżeli nie przypadnie wam do gustu forma interaktywnego komiksu i klimat opowieści, sama rozgrywka będzie pewnie małym zawodem.

Cerebrum: Kurczę, uwielbiam komiks i wszelkie z nim związane wariacje, więc gra w tym stylu z miejsca powinna mnie chwycić za serce. Tymczasem po odpaleniu dema byłam nieco rozczarowana. Ładne i dystopijne, a jednak jakieś takie monotonne. Mam nadzieję, że to tylko pierwsze wrażenie, które zostanie szybko rozmyte przez pełniaka.

Bastian: Mam taką samą nadzieję, bo demo wszak nie pokazywało najważniejszego – historii. <*Bastian sięga do recenzji Witka*> Dobra, nie jest tak źle, jestem kupiony!

Ninho: Grałem na Gamescomie, ludzi tłum, a myśli takie... skupione na grze. Oj, chłonąłem, pamiętam, stylistykę. Jak tylko znajdę chwilę, to ogram. Warto zresztą nadmienić, że w CDA mamy pierwszą recenzję na świecie. Tak, takie rzeczy jeszcze się zdarzają!

Cerebrum: Kupię CDA specjalnie dla tej recenzji! :D

FORT TRIUMPH

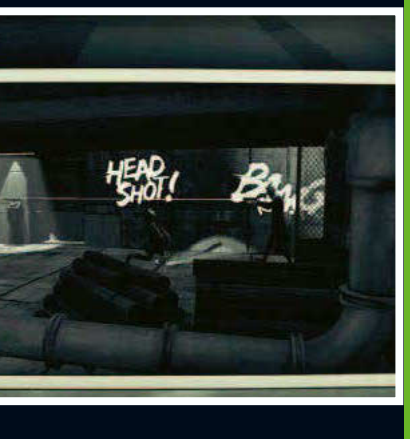
- AUTOR: MAC ABRA
- PC
- STRONA: 60

Mac Abra: Gdy XCOM spotyka (pierwsze) HoMM. Całkiem sympatyczna gra taktyczna stworzona przez nieduże i wyraźnie niedofinansowane studio z Izraela. Efektem sporo „chorób wieku dziecięcego" i biedna miejscami grafika... oraz zaskakująco silny syndrom jeszcze jednej tury. Warto jej dać szansę.

Cerebrum: Pooglądałam sobie, jak twórcy na żywo grają w ten tytuł i miło mi się patrzyło, trochę wspomnianego HoMM, trochę King's Bounty, no ładne, sympatyczne, pogram kiedyś.

Joanna: Co, co, co, ktoś powiedział „HoMM"?!

9kier: Wczoraj zaczęłam, zaciekawiona pozytywnymi recenzjami, i wrażenia mam takie, jak przeczuwałam. Warstwa taktyczna jest ciekawa, choć mapy mogłyby być mniej powtarzalne, ale Heroesowego chodzenia po mapie świata i tego całego liczenia kroków mogłoby nie być. Myślałam, że wkręcę się bardzo, ale znam lepsze kolorowe turówki fantasy. Dam jej jeszcze jedną szansę, czekając na nowego XCOM-a.



SAINTS ROW IV: RE-ELECTED

- AUTOR: NINHO
- NS
- STRONA: 73

Ninho: Jakie jest Saints Row 4 każdy wie. Jaki jest port na Switcha? Co najwyżej dobry – mało stabilne fpsy i skopane celowanie odbiera sporo przyjemności. Na szczęście tej SR4 wciąż dostarcza całkiem sporo.

Otton: Szkoda, że nikt nie wziął się jeszcze (albo przynajmniej nie potwierdził) rozpoczęcia prac nad „piątką". Ileż przyjemnych godzin spędziłem niegdyś z wersją PC czwórki, biegając po mieście i robiąc za paj... prezydenta. Jak ktoś jeszcze nie grał, warto nadrobić.

spikain: Po tym, co dzieje się w „czwórce", trudno w ogóle wyobrazić sobie, co miałoby wydarzyć się w „piątce". Musieliby chyba zrobić kilka kroków w tył, żeby zrobić sobie miejsce na dalszy rozwój.

DaeL: To niesamowite, że po kompletnie wariackiej trzeciej części, udało się w Saints Row jeszcze podkręcić szaleństwo. Gra jest świetna, choć chyba mimo wszystko wolę „trójkę". Ale obydwie odsłony polecam – zawsze, wszędzie i na każdej platformie.

Bastian: Wbrew wszystkiemu i wszystkim, jestem #teamtrójka.

Siekiera: Niezły symulator Supermana z ADHD, a zarazem ta część SR, do której zupełnie nie mam ochoty wracać. Wolałbym, żeby odkurzyli „jedynkę", z którą do tej pory jakoś nie było mi po drodze.

THE COMPLEX

- AUTORKA: CEREBRUM
- PC PS4 XBO NS
- STRONA: 72

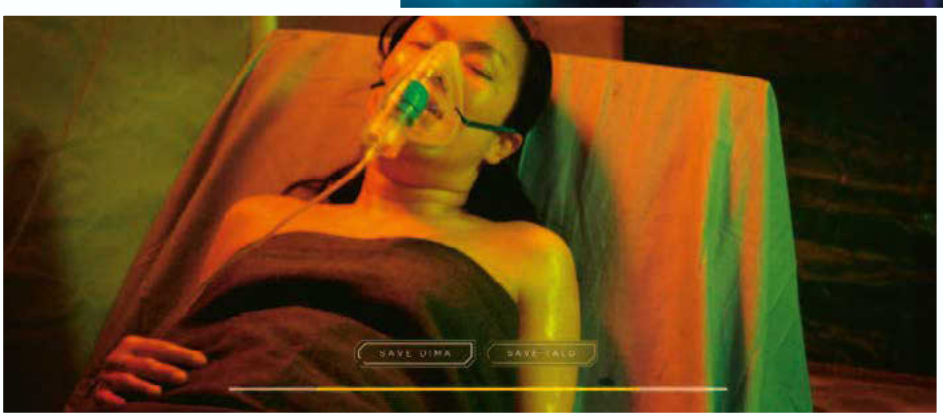
Cerebrum: Zacierałam rączki na myśl o ogrywaniu tego tytułu. Wtedy nie wiedziałam jeszcze, jak bardzo adekwatny będzie do aktualnie panujących realiów. Lockdown tu, lockdown tam. No lubię immersję w grach, ale to już jest przesada.

Otton: Broń biologiczna, Londyn, laboratorium... Widząc takie premiery w obecnym półroczu, czuję się, jakby ktoś tylko czekał, żeby dobić mnie emocjonalnie.

Joanna: Oj tam, oj tam. Nigdy za wiele dramatu w życiu.

Cerebrum: Zabawne, bo w tej grze śledzimy historię DR AMY.

9kier: Gra jest tak fantastyczna, że przeszłam ją tydzień temu i już prawie zdążyłam o niej zapomnieć. Filmowy i growy średniak, w którym zresztą niechcący wrzuciłam człowieka do dziury, bo nie zauważyłam interakcji.



PEGI 16

PRODUCENT: SQUARE ENIX
CENA: 250 ZŁ
MULTI: BRAK
WERSJA PL: BRAK

RPG • REMAKE • I CZĘŚĆ

Mierzy się z przeszłością: **enki**

„Siódemka" ukształtowała pokolenie graczy. Zaskoczyła niezwykle rozbudowaną fabułą, wprowadziła do serii trójwymiar. Zachwyciła i wzruszyła, telepiąc młodymi sercami, gdy przyszło stawać naprzeciw kolosalnym Weaponom, opłakiwać, co opłakać było trzeba i świętować, co warte było świętowania. Wedle wszelkich praw rządzących wszechświatem jej długo wyczekiwany remake nie miał prawa spełnić wszystkich pokładanych w nim oczekiwań.

FINAL FANTASY VII

REMAKE

CD-ACTION POLECA

Odświeżone Final Fantasy VII lub – jak sam wolę – jego współczesna adaptacja to dla ogromnej rzeszy dzisiejszych 30-latków najlepszy sposób, by odnaleźć ten trudny do zdefiniowania zachwyt, jaki przeżywa się tylko w młodości. Na tym w końcu polega cała ta nostalgia. Wszakże w 1997 roku (na PlayStation, na pecetach w 1998) była to produkcja, której wpływ na branżę – i od strony producentów, i odbiorców – dziś porównywać możemy z, nie wiem, Wiedźminem 3. Mnie najbardziej urzekła w niej z pewnością wewnętrzna podróż Clouda i motyw poszukiwania przez głównego bohatera własnej tożsamości – coś, czego zresztą nie miałem okazji doświadczyć jakoś przesadnie wiele razy w ciągu tych 22 lat, które minęły, od kiedy zagrałem w „siódemkę" po raz pierwszy.

Każda postać ma tylko jeden Limit Break – i zdecydowanie zbyt rzadko się ich używa.

A jest jeszcze przecież nieodmiennie aktualny wątek ratowania żywej planety, wielowymiarowy antagonista (a w zasadzie cały wianuszek wcale nietuzinkowych złoczyńców), a także odrębny system zdobywania i hodowania wyścigowych i „terenowych" chocobosów, kulisty świat do schodzenia czy wreszcie sympatyczna ekipa siedmiorga (lub dziewięciorga, jak ktoś wiedział, gdzie szukać) niezapomnianych herosów. Final Fantasy VII Remake oferuje tylko marny ułamek tego wszystkiego i choć mam za sobą te trzydzieści kilka godzin niemal nałogowego łupania, które potrzebne są do ukończenia gry, **jestem rozdarty, nie wiedząc, czy powinienem podnosić raban, że dostałem po tylu latach taki ogryzek wspaniałej całości, czy nakręcać się na ewentualne kontynuacje** (czyżby FFVII Remake-2 czy raczej FFVII-2 Remake?) i cieszyć, z tego, jak rozwinięto i uwspółcześniono to, co zostało w grze zawarte.

Siódme niebo

Remake skupia się tylko na wydarzeniach rozgrywających się w Midgar, czyli tak naprawdę prologu wielkiej przygody Clouda i spółki z pierwowzoru. Zamysł scenarzystów rozumiem – dzięki temu, że spędzamy z bohaterami (tu: Barretem, Tifą i Aerith) dużo więcej czasu, twórcy mają potencjalnie więcej okazji na pogłębienie ich charakterystyk i nakreślenie postaci z krwi i kości – a przynajmniej takiego kalibru, jakiego nie powinna się wstydzić dowolna dzisiejsza gra wysokobudżetowa. Nazywam ten remake „adaptacją", bo też **nie wszystkie wydarzenia toczą się tak, jak je pamiętamy**, a wprowadzenie np. kluczowej w kilku momentach fabularnych obecności zakapturzonych, fruwających wokół ekipy duchów, sprawia, że całość nabiera też w pewien sposób innego wydźwięku fabularnego. Inne wydają się motywacje zarówno Sephirotha jak i Clouda – ale chyba nie zdradzę wielkiej tajemnicy, że skoro to dopiero początek przygody, niewiele się tak naprawdę dowiemy o tym, co tak naprawdę się dzieje i dopiero ma się wydarzyć. Nawiasem mówiąc, imiona postaci są tym razem kanoniczne i niemożliwe do zmiany, a fakt, że młoda kwiaciarka nazywa się teraz Aerith właśnie, a nie Aeris, boli, ale jednocześnie w jakiś sposób ułatwia zrozumienie, że to faktycznie adaptacja, a nie próba opowiedzenia tej samej historii nowoczesnymi środkami.

Z pewnością z największym uśmiechem przywitałem znacznie poszerzone wątki sympatycznych ekoterrorystów Biggsa, Wedge'a i Jessie, którzy świetnie zagrani i udźwiękowieni (zwłaszcza Wedge) zdecydowanie tchnęli w historię sporo dynamiki i życia, której przecież po mrukliwym, zamkniętym w sobie Cloudzie nikt oczekiwać nie powinien. Z drugiej strony całkowicie nowa postać Roche'a, osobnika żywcem wyciągniętego z szalonego anime, wprawiła mnie raczej w konsternację niźli cokolwiek bliskie zachwytowi.

Czuć zatem w tym wszystkim miły powiew nowości, ale też im bardziej zbliżałem się do finału, tym bardziej miałem wrażenie, że producenci dali scenarzystom odrobinę zbyt dużo luzu, przez **co bywa, że FFVII Remake jest okrutnie przegadany** – to znaczy: pełen drobnych rozmówi zdarzeń, z których nic nie wynika, które nic nie wyjaśniają i nie popychają akcji do przodu. Wiem, że to dla mnie, fana „siódemki", te wszystkie zabiegi, ukłony i mrugnięcia okiem, ale drugi ja – współczesny fan gier i dobrej narracji – kilkakrotnie się podczas rozgrywki zżymał na to, co wyprawiało się na ekranie. Tym bardziej, że choć branża ma już za sobą nauki chociażby z The Last of Us czy nawet serii o Nathanie Drake'u, nawet mimo pogłębienia charakterystyk tutejszych bohaterów wypadają oni wciąż cokolwiek „płasko". Ot, jak brzuch mojej ukochanej Tify, której sylwetka przestała

To bardziej „adaptacja na motywach" i bardzo dobrze!

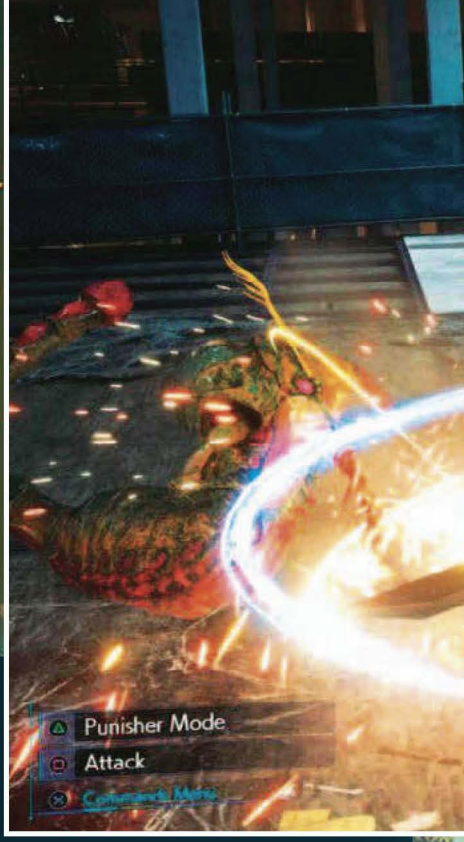
FINAL FANTASY VII REMAKE

Gruby Chocobo, wybieram cię!

Do zdobycia w trakcie gry jest kilka czerwonych materii z potężnymi summonami. Wśród nich są m.in. oczywiście znani Ifrit, Shiva czy Leviathan i większość z nich możemy zdobyć dopiero po zaliczeniu kolejnych questów związanych z walką, zlecanych przez młodego Chadleya. A raczej... spróbować zdobyć, bo aby pozyskać usługi potężnych istot, trzeba je najpierw pokonać osobiście. Jeżeli chodzi o ich zachowanie w trakcie starć – gdy już są po naszej stronie – zostawione samopas atakują kogo i jak chcą, ale dowolny z bohaterów może poświęcić jeden lub dwa paski ATB – zazwyczaj zużywane na rzucanie własnych czarów i umiejek – na to, by kazać summonowi użyć którejś z jego własnych zdolności.

Nowe sekwencje fabularne potrafią dodać akcji dynamiki, ale questy poboczne nazbyt wszystko spowalniają.

Fantastycznie jest spojrzeć na znany Midgar z zupełnie innej perspektywy.



mnie rozpraszać falującym biustem z cutscenek pierwowzoru, a zaczęła przyciągać wzrok odsłoniętym pępkiem. Choć naprawdę skupiałem się na tym, że to przecież przede wszystkim zdeterminowana, twarda, choć posiadająca nieczęsto ujawniającą się delikatną naturę dziewczyna. Trochę winię za to, niestety, „mangową" stylistykę twarzy, która stworzona jest do prezentowania nieskazitelnych młodych obliczy, ale nie mimiki wyrażającej więcej niż kilka podstawowych emocji. Pod tym ostatnim względem najlepiej wypada tu profesor Hojo – w porównaniu z resztą obsady prawdziwy wulkan ekspresji, nawet jeśli jego „szaleństwo" jest wyraźnie przerysowane. Tylko czy powinienem się temu wszystkiemu dziwić?

W tej sytuacji nawet Chmurek nie ma prawa być chmurny.

FINAL FANTASY VII REMAKE

Neo Midgar

Żyjemy już od zgoła jedenastu lat w „fajnalowych" czasach nowożytnych, które to zapoczątkowane zostały przez kontrowersyjną dla wielu fanów serii „trzynastkę". Piękne modele postaci, niezwykłe pejzaże, masy w pełni udźwiękowionych rozmów i lokacje zbudowane na planie korytarza bez odnóg – wszystko to, kochając i nienawidząc, przeżyłem we wszystkich trzech częściach Final Fantasy XIII – wraz z dynamicznym systemem walki opartym na nabijaniu paska ogłuszenia wroga, by dopiero wówczas dowalić mu najsilniejszymi umiejkami. To się, zdaniem Square, sprawdziło i to – na dobre i na złe – jest właśnie gameplayowa rzeczywistość Final Fantasy VII Remake.

Tam gdzie w „starożytnym" FFVII akcja – niespiesznie, ale bez przestojów – szła nieustannie do przodu, tutaj **sporo czasu spędzamy w kilku hubach, biegając wte i wewte i wykonując masę podobnych do siebie, pobocznych zadań** (pójdź tam i tam, zabij to i to) – to właśnie one rozdymają całość do tych 30+ godzin. Plus owego rozwiązania jest taki, że są, właśnie, poboczne, a więc niewymagane do ukończenia gry. Minus – to jest, kurczę, Final Fantasy VII i pewnie, że stęskniony gracz chce zobaczyć wszystko, co gra ma do zaoferowania – nawet, jeśli ma kląć na te wieczne wędrówki i podbiegajki, jakkolwiek nie byłyby one powtarzalne. Dobrze, że siecze się przyjemnie.

Somersault!

System walki pozwala nam swobodnie biegać po arenach i kaleczyć stwory podstawowymi atakami, co ładuje pasek akcji potrzebny do rzucania czarów czy wykorzystywania zdolności wyuczonych ze znalezionych wcześniej broni. Kłamałbym samemu sobie, gdybym próbował tu szukać dziury w całym i twierdzić, że sorry, ale #KiedyśToByło. Bo bije się dobrze, miejscami – znakomicie. Zwłaszcza że **w pełni powrócił tu absolutnie najlepszy system erpegowy, jaki opuścił stajnię Square Enix**, a nie wiem czy nie Japonię w ogóle, czyli wykorzystywanej w odpowiednich slotach na broń i zbroję materii.

Nie dość, że przenosząc kulki między postaciami, można sobie w fantastyczny sposób balansować rodzaj zadawanych obrażeń (bo oczywiście podatność i odporność wrogów na żywioły ma tu wciąż

OCENA **9+**

Okiem Witolda

Pierwszy kontakt z najbardziej wyczekiwaną grą tego roku (niech Cyberpunk się schowa) był rozczarowujący. Dialogi, które naście lat temu zachwycały, czytane na głos brzmiały teraz dość... nieporadnie? System walki – jak efektowny by nie był – zdawał się zbyt zręcznościowy i mało taktyczny. Godziny jednak mijały, a ja coraz bardziej zachwycałem się Midgarem, przejmowałem się losami Avalanche czy zakochiwałem się w Aeris, Tifie i – po raz pierwszy w życiu – Jessie. Starcia z czasem zyskały głębi, wymagając rozsądnego dobierania materii i ekwipunku (chociaż trudno wciąż nie było), a scenariusz, chociaż miejscami wciąż drażniący, nabrał charakteru. Sceny w Wall Market przekonały mnie zaś ostatecznie, że gram w najlepszą grę tego roku. Niech cię, Square Enix, nawet nie próbuj zwlekać z kolejną częścią!

...ale dobrze utrafiony czar ofensywny czy leczonko Aerith też mile łechce.

kluczowe znaczenie), to jeszcze ewoluują one w trakcie gry, oferując coraz silniejsze wersje zaklęć. W kwestii czystej mechaniki, z większości czarów gracz musi korzystać osobiście, przełączając się w ogniu walki na odpowiednią postać, ale są i takie czary (zwłaszcza ultraprzydatne defensywne), które są rzucane przez kompanów automatycznie – np. leczenie, gdy pasek życia którejś z postaci spadnie poniżej pewnego poziomu. Swoją drogą fakt, że podczas walki można zmieniać kontrolowanego bohatera nie tylko jest po to, by postrzelać sobie z daleka Barretem czy przypomnieć rajdowe wygibasy jako healer w WoW-ie w skórze Aerith. Wrogowie mają tendencję do skupiania się właśnie na postaci prowadzonej przez gracza, więc podmianki w odpowiedniej chwili pomagają rozprowadzić uwagę wrogów (i zadawane przez nich obrażenia) na całą ekipę, dając sekundy cennego czasu potrzebne na podleczenie tych, którzy są na czerwonym. **W pełni satysfakcjonuje zresztą już gra samym Cloudem**, który nie tylko przecież macha swoim przerośniętym kozikiem z werwą śmigłowca, ale może przełączać się między dwiema postawami. Ta druga – powolniejsza, odpalona na pół sekundy przed blokiem, pozwala na wyprowadzanie ultrasoczystych, bardzo miłych dla receptorów mózgowych gracza kontr.

Trzeba przy tym zaznaczyć, że na normalnym poziomie trudności doświadczony gracz znajdzie trzy, może cztery starcia w całej grze, które faktycznie sprawią mu trudność i będą wymagały bardziej taktycznego podejścia (np. rzucenia Sleep na jednego z dwóch stworo-koksów współnie rozszarpujących ekipę w kilkanaście sekund). Na szczęście dla hardkorów po ukończeniu gry odblokowuje się tryb hard, w którym to mózg, a nie zwinne palce, przejmuje lejce. Wobec powyższego – nawet mimo tego, że ikoniczne Limit Breaki ograniczone są do jednego na postać, a zdobywane po drodze (patrz: ramka) potężne summony można odpalić tylko w trakcie walk z bossami – akcja jest tutaj lotów najwyższych i chwalić ją będę jako drugą najlepsza rzecz w całej grze.

Najlepsze nowożytne FF – nawet jeśli czasem przegadane.

Gya ha ha!

Pierwsza, ta, która w najpełniejszy sposób zaspokoiła mój głód „nowego starego Fajnala", jest ekstremalnie przyziemna, ale nic na to nie poradzę – po prostu jestem pod wielkim wrażeniem tego, jak wygląda tutejszy świat. Niby mieliśmy już okazję spojrzeć na Midgar z innej perspektywy chociażby przy okazji filmu „Final Fantasy VII: Advent Children", ale tam była z niego niewiele więcej niż ruina, a akcja toczyła się głównie pod otwartym niebem. Tutaj, gdzie nie spojrzeć, tam nad wszystkim górują potężne płaty górnych platform dwupoziomowej metropolii, skazując tych, którzy mieszkają na dole, na wieczny półmrok i... niesamowity widok stalowego „sklepienia". Może się zapędzam w tym moim zachwycie, nie wiem. Może zawsze chciałem zobaczyć to miasto tak, jak widzieli je bohaterowie „siódemki"...

Poza tym silnie urbanistyczny i bardzo, hm, „współczesny" setting w odróżnieniu od wykręconych miejscówek z „trzynastek" na przykład jest dla mnie wartością samą w sobie tego Finala. Ba, powiedziałbym, że nawet są tu znamiona powagi w postaci niewielkiego udziału chocobosów i cactuarów w okolicznej faunie. Nawet najdziwniejsze stworolągi, z którymi przychodzi nam się zmierzyć, próbują przynajmniej mieć jakieś uzasadnienie fabularne. No i jest też cały Wall Market ze słynną sekwencją przebierankową, a także nową, taneczną, ale nie zmienia to ogólnego faktu, że nad zabawą nisko wisi i dynda pewien rzadki ciężar fabularny, z czego jestem niezmiernie rad.

Wszystkiemu temu sekundują, swoją drogą, **fantastyczne w większości aranżacje starych hitów**, które wielu zdążyły się wryć w dzieciństwie w mózgowie z taką siłą, że teraz te same nuty, zagrane inaczej, współcześniej, od razu zaprzęgają serce do szybszego bicia i nóżkę do tupania. Zostawiam was z „Let the Battles Begin! – The Hideout" z oficjalnej ścieżki dźwiękowej. Minuta dwadzieścia stonowanej pompy adrenaliny, dla której warto było czekać tyle lat, powiadam! |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 9

+ jest! Wreszcie jest!
+ świetny, dynamiczny system walki
+ poszerzone wątki fabularne
+ materia!
+ Midgar!
+ brzuch Tify

− charakterologiczna płytkość (nie tylko) Tify
− powtarzalne misje poboczne
− to tylko mała część całości!

PEGI 3

PRODUCENT: NINTENDO
CENA: 220 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 8 OSÓB LOKALNIE, DO 8 OSÓB ONLINE

DRUGIE ŻYCIE • A JAK JEST PANDEMIA, TO NAWET PIERWSZE

W długach tonie: **spikain**

Nie musicie czytać tej recenzji, zamiast tego kupcie grę. Nie zawiedziecie się – a Animal Crossing w kilka godzin objaśnia się samo lepiej, niż mogę to zrobić ja, choćby i w stu tysiącach znaków.

I wszyscy razem: gwei, gwei, mi, mi, oh!

My, to jest społeczność graczy, przyzwyczailiśmy się do niezdrowego już wręcz kategoryzowania gier. Każda produkcja, duża i mała, przypomina – w całości lub fragmentach – kilka innych. Zagraniczne serwisy uwielbiają określenia typu „Counter-Strike meets Overwatch", jakiś nowy erpeg zawsze komuś przypomina Fallouta, a to nowe Mario jest trochę jak to inne Mario sprzed 20 lat, tylko pod każdym względem bardziej.

Coelacanth

Tego typu uproszczenia są oczywiście przydatne, często trafne i pół biedy, kiedy faktycznie służą szybkiemu przekazaniu informacji. Jak każde względnie rozwinięte medium, gry są już w dużej mierze odtwórcze, a projektowanie ich nierzadko zaczyna się od wymyślenia gatunku. I to jest jak najbardziej w porządku! Problem zaczyna się tam, gdzie pojawi się gra wychodząca poza utarte schematy tak bardzo, że określenie typu „detektywistyczny erpeg" albo „gra logiczna, trochę jak Myst" nie oddaje jej sprawiedliwości, albo wręcz oddala odbiorcę od pojęcia, z czym ma do czynienia. Z tego właśnie powodu w przypadku serii Animal Crossing najgłupsze zdania świata (to znaczy te, które zaczynają się od „nie rozumiem fenomenu") pojawiają się chyba częściej niż przy jakiejkolwiek innej grze.

Gra na miesiące, potencjalnie na lata.

Symulator życia. To znaczy takie Simsy? No, właściwie to nie, ani trochę. Symulator farmy. A, trochę jak Harvest Moon albo Stardew Valley? W sumie to nie. City builder. Czyli Sim City albo Cities: Skylines? A gdzie tam! I ani wybieranie spośród setek postaci nie czyni tej gry Pokémonami, ani rozwijanie relacji z nimi nie przybliża jej do Persony. **Animal Crossing jest inne niż wszystko, co znamy** – i dlatego tak trudno objaśnia się komukolwiek, czym jest. A potem – dlaczego ktokolwiek chciałby w to grać, a już tym bardziej dlaczego w ciągu kilku dni na nową odsłonę rzuciły się dosłownie miliony ludzi.

No, ale spróbuję

Tom Nook, rezolutny szop – jeden z wielu antropomorficznych zwierzaków, jakie spotykamy w Animal Crossing – organizuje wielkie wakacje/przeprowadzkę/przygodę życia. Jesteś jednym ze szczęśliwców, którzy postanowili skorzystać z okazji i przy pomocy firmy Nook Inc. (logo napisane fontem Nintendo) przenieść się na bezludną wyspę wraz z samym Nookiem, jego przybranymi dziećmi oraz (na początku) dwoma spośród około czterystu unikalnych zwierząt. Ja na starcie trafiłem na Cherry (pies; troskliwa, ale twarda) oraz Tybalta (tygrys; bardzo aktywny).

Naszym głównym zadaniem jest ucywilizowanie wyspy. Mieszkamy więc w namiocie, otoczeni drzewami, rzekami, chwastami, kwiatami, głazami, robakami i, generalnie, dziczą. Tu jednak, gdzie na razie jest ściernisko, postawimy ratusz, a tam, gdzie to kretowisko, będzie stał sklep. I jeszcze jeden. O, i muzeum. No i kolejne domy, do których wprowadzą się nasi przyszli zwierzęcy przyjaciele. Miejsce dla każdego z tych budynków wybieramy my – my też będziemy w przyszłości zajmowali się wytyczaniem ścieżek czy poskramianiem natury – a więc na przykład przesadzaniem drzew, wyrywaniem wspomnianych chwastów czy układaniem kwiatów w piękne, otoczone płotkami ogrody. Stworzymy place zabaw, punkty widokowe, postawimy automaty z napojami

i przekąskami, latarnię morską... albo zupełnie inne rzeczy, które przypadną nam do gustu. W miarę postępów w grze dostaniemy też zezwolenie na modyfikację terenu, czyli po prostu terraforming – i będziemy mogli zmieniać biegi rzek czy kształty klifów, a także tworzyć własne stawy i pagórki. Ale to dopiero po tygodniu, dwóch, być może trzech. I mówię tu o prawdziwych dniach – w czasie rzeczywistym.

A to dlatego, że Animal Crossing: New Horizons, jak i poprzednie odsłony serii, jest z tym czasem zsynchronizowane. Między innymi stąd ten przydługi wstęp, w którym marudziłem na trudności związane z opisywaniem tej gry. Takie podejście do zarządzania czasem zmienia wszystko – bo wpływa na progres i na to, jak gramy. **Animal Crossing staje się nieodłączną częścią naszego życia.** Nie w destrukcyjny, inwazyjny sposób, jak klikadła, do których trzeba dostosować całą resztę dnia, bo „o szóstej rano zwiędnie mi marchewka", a „o piętnastej ktoś napadnie na moją wioskę". Animal Crossing wymaga od ciebie minimum uwagi i samo dostosowuje się do twojego życia – są konkretne ramy, ale na tyle luźne, że większość nie będzie miała z nimi problemu.

Przykład: sklep, w którym sprzedajemy m.in. złowione ryby i złapane robaki – a więc miejsce, które stanowi de facto główne źródło pieniędzy – jest otwarty od 8 do 22. Jeżeli więc ktoś pracuje od ósmej do szesnastej, będzie musiał posprzedawać rzeczy po robocie (albo wyjąć Switcha w korporacyjnym kibelku). Inne rzeczy dzieją się wiosną niż latem, jesienią i zimą. I to na wielu płaszczyznach: na początku wiosny na przykład przez jakieś dziesięć dni na drzewach kwitły różowe kwiaty (bo to sezon japońskiej sakury), a z opadających różowych płatków, które każdy mógł sobie pozbierać, da się zrobić wyjątkowe dla tego sezonu przedmioty. Na Wielkanoc zbieraliśmy różne rodzaje jajek (więcej o tym wydarzeniu pod koniec tekstu). Pod koniec marca w rzekach, morzach i stawach przestały pojawiać się sezonowe ryby, zniknęły też niektóre robaki – a zamiast tego pojawiły się inne. Niektóre da się złapać tylko za dnia, inne tylko w nocy – żeby znaleźć jeszcze inne, trzeba poczekać, aż na wyspie będzie padać.

Obchodzone są też pomniejsze święta – na przykład każdy zwierzak od lat ma urodziny tego samego dnia w ciągu roku, więc jeżeli nie grasz 11 maja, to przegapisz imprezę urodzinową Cherry. Podobnie jest z urodzinami gracza. Oprócz tego »

Takie tam na plaży.

Multiplayer

W tekście nie opisuję wielu aspektów New Horizons, bo potrzebowałbym na to kolejnych kilku stron – ale kwestia multi jest względnie istotna dla każdego, kto podjął lub chce podjąć decyzję o zakupie gry. Na jednym Switchu może istnieć tylko jedna wyspa – można się tam wprowadzić w nawet osiem osób. Niektóre obowiązki – głównie na samym początku gry – należą do pierwszego gracza. Wbrew temu, co wykrzykują niektórzy w internecie, nie czyni to rozgrywki drugiego (trzeciego, czwartego) gracza gorszą czy mniej kompletną. Jest właściwie taka sama – a na podstawie doświadczeń w New Leaf na 3DS-ie mogę zapewnić, że wspólna gra na jednej wyspie ma nieporównywalnie więcej plusów niż minusów. Jedynym warunkiem jest zdolność do współpracy – z tych samych powodów, co w prawdziwym życiu.

Oprócz zwykłego „wspólnego" grania (tj. jedna osoba naraz) gra ma też nieidealnie rozwiązany co-op (do ośmiu osób na jednym ekranie, ale tylko jedna ma pełne uprawnienia). No i pełny tryb online – można odwiedzać znajomych (i nieznajomych, jeżeli nas zaproszą), wysyłać listy (z załącznikami!) i wewnątrzgrowe SMS-y. Jest też osobny system dzielenia się projektami (tymi z edytora graficznego) – jeżeli więc ktoś nie ma talentu i/lub zapału, może skorzystać z przepięknych rzeczy stworzonych przez artystów z całego świata.

odbywają się cykliczne eventy, jak turniej rybacki. Bywa też, że danego dnia po wyspie spaceruje jakiś specjalny enpec – np. skupujący konkretne przedmioty po zawyżonych stawkach lub dający nam jakieś specjalne wyzwanie.„Ubierz się na sportowo”,„złap trzy duże ryby pod rząd”,„pomóż mi odnaleźć te rzeczy, które zgubiłem”...

A na tym lista się nie kończy i właściwie nie ma sensu, żebym wymieniał dalej, bo **radość z odkrywania kolejnych asów, których Animal Crossing ma w rękawach setki, to jeden z najważniejszych powodów, by w to w ogóle grać**. Ha, poczekajcie tylko, aż ogarniecie kwestię grania na rzepowej giełdzie...

Cholerne kijanki

Animal Crossing: New Horizons zmienia każdego gracza w kolekcjonera. Zbiera się tu mnóstwo rzeczy – od robaków i ryb, przez elementy ubioru, po serie przedmiotów. Ja na przykład w piwnicy mojego domu (który też rozwijam, dobudowuję pokoje, zmieniam wygląd zewnętrzny i stroję od wewnątrz) zrobiłem studio nagraniowe, w którym trzymam instrumenty i wszelkiej maści studyjną aparaturę, jak gramofon, mikser, efekty gitarowe i tym podobne. No i sumiennie poszerzam swoją kolekcję winyli – zwłaszcza że po zarejestrowaniu w urządzeniach odtwarzających muzykę mogę je sobie odtwarzać. W moim salonie leci więc hiphopowe K.K. Cruisin', w królewskiej sypialni muzyka klasyczna lub kołysanka... a w gotyckim kibelku włączone jest radio, więc różnie to bywa. Co puszczą, to leci.

Na muzykę reagują zresztą moi mieszkańcy. Przy rynku postawiłem szafę grającą, więc czasami któryś zwierzak stanie obok niej, zaczyna tańczyć i dośpiewywać partie wokalu swoim własnym głosem. Ponoć też można postawić tam instrumenty, żeby na nich przygrywali do rytmu i melodii.

No właśnie, mieszkańcy. Pozyskuje się ich stopniowo, na kilka różnych sposobów. Mają różne osobowości, nawyki, stroje, powiedzonka. No i, jak zawsze w Animal Crossing, genialnie napisane dialogi. Prowadzą swoje życie w czasie rzeczywistym – niektórzy w nocy śpią, inni włóczą się do późna. Za dnia rozmawiają ze sobą (czasem kłócą i trzeba ich pogodzić), łowią ryby, podlewają kwiatki, korzystają z przeróżnych przedmiotów porozstawianych na wyspie. Czasem kogoś odwiedzę, jak akurat coś craftuje i wtedy dzieli się przepisem... A, no tak, bo ja nawet nie wspomniałem jeszcze o craftowaniu.

Zamienniki tej serii po prostu nie istnieją.

Wyspę budujemy od zera, co oznacza, że narzędzia, meble i masę innych rzeczy musimy przygotować własnoręcznie – zbierając materiały (np. pięć sztuk konkretnego rodzaju drewna i trzy sztuki żelaza), a następnie wybierając przedmiot z listy na stole warsztatowym. Brzmi jak każda gra z craftingiem, ale jedną rzecz rozwiązano tu po mistrzowsku: przepisy znajdują się na kartach – niektóre możemy kupić, inne znajdujemy w butelkach, które prąd morski wyrzuca na brzegi wyspy. Karty dostajemy od znajomych (np. kiedy odwiedzają nas przez internet), od zwierzęcych mieszkańców i innych enpeców, w nagrodę. To wszystko sprawia, że pozyskiwanie nowych przepisów jest ekscytujące. Coś, co w innych grach sprowadza się do nowego podpunktu na liście, tutaj zostało nasączone endorfinami. No i przez kolekcjonerski charakter gry bardzo do niej pasuje. Warto też dodać, że wiele przedmiotów da się personalizować – zmieniać rodzaj drewna, kolory, a nawet nadruki. Dzięki wbudowanemu edytorowi graficznemu możemy narysować sobie, nie wiem, logo CD-Action i zrobić z niego ciuchy, obraz, etui na smartfon naszej postaci, pościel i wiele, wiele więcej.

My feathers!

Wszystkie ryby i robaki mają swoje miejsce w muzeum, podobnie zresztą jak wykopywane codziennie na wyspie skamieliny. Budynek podzielony jest więc na trzy części poświęcone każdemu rodzajowi darowanych przez nas przedmiotów, a kolekcja rozrasta się na naszych oczach – możemy pooglądać z bliska ryby w gigantycznych akwariach albo spacerować pośród modeli tych wszystkich tyranozaurów, brachiozaurów i triceratopsów. Zaprojektowano to, swoją drogą, rewelacyjnie – mózg mi pękł, jak zobaczyłem, że linie poprowadzone po podłogach całego muzeum prowadzą do miejsca z sylwetkami zwierząt z Animal Crossing, zgodnie z teorią ewolucji – i jest też miejsce, w którym stanąć może człowiek, czyli gracz. Zdaję sobie sprawę, że powyższy akapit niekoniecznie brzmi jak opis porywającej gry – **ale takie właśnie jest Animal Crossing. Przepełnione szczegółami, szczególikami, drobnostkami, zaskakująco mądrze rozwiązanymi symulacjami – a wszystko to przemy-**

Okiem Witolda

OCENA **8+**

Animal Crossing zupełnie nie jest grą w mym guście. Nie ma konkretnego celu ani zakończenia, wymaga od użytkownika kreatywności (fuj!), a główną atrakcją jest w niej urządzanie własnej wyspy, co zupełnie mnie nie interesuje. Odrobinę z przypadku (ale nie do końca, bo mimo wszystko klimat trailerów mnie zachwycił) New Horizons stało się moją pierwszym tytułem na Switchu i... no kurczę, nie będę zaprzeczać, zakochałem się. Przez pierwszy tydzień nie mogłem się po prostu oderwać od konsolki, biegając za kolejnymi owadami i łapiąc wszystkie dostępne ryby. Po prawie miesiącu z Tomem Nookiem i Isabelle (uwielbiam ten duet) nie grywam już co prawda dłużej niż godzinę dziennie, ale wciąż podoba mi się, jak produkcja ta docenia – i szanuje – mój instynkt kolekcjonera. A przecież z każdym miesiącem okazów do zdobycia tylko przybywa!

ślane tak, żeby gracza to obchodziło, ciekawiło, żeby mu zależało. Jest tu tak dużo zawartości, że co zajrzę na wyspy znajomych (albo nieznajomych w internecie), widzę masę nowych rzeczy, o których nie miałem pojęcia – a i same wioski, często wręcz miasteczka, potrafią diametralnie się od siebie różnić.

Wspólna gra – o której więcej piszę w stosownej ramce – jest też istotną częścią tej całej zabawy. U innych ludzi rosną inne rzeczy – np. każda wyspa ma jeden naturalnie występujący rodzaj drzew owocowych, więc żeby zasadzić u siebie pomarańcze albo wiśnie, musiałem je pozyskać od znajomej. I takich rzeczy jest więcej: ktoś trafił na rzadkie kwiaty albo skrzyżował je i uzyskał ciekawy kolor. Ktoś ma przepis na coś, czego potrzebuję. Ktoś zebrał u siebie pięćdziesiąt gruszek i chce je u mnie sprzedać, bo są więcej warte niż u niego. I tak dalej. Warto tu utrzymywać choćby listowny kontakt z innymi graczami (i wcale nie tylko dlatego, że są świetnym źródłem nowinek).

Mógłbym tak długo

Mam sporo do zarzucenia New Horizons. Event wielkanocny był tragiczny i tylko przeszkadzał w grze. Narzędzia, nawet te bardziej zaawansowane, psują się zbyt szybko i nie mają żadnego „paska zdrowia" czy choćby wizualnego komunikatu o zużyciu. No i roi się tu od okazji do dalszych usprawnień. Animal Crossing to gry o swoim własnym tempie, co szanuję i doceniam, ale naprawdę nie ma dobrego powodu, dla którego trzydzieści przynęt na ryby craftuje się mozolnie, jedna po drugiej, klikając przez kilka minut przycisk A. Dlatego nie wystawiam dychy, chociaż to już teraz jedna z moich gier życia, mało tego, mogę z czystym sumieniem polecić ją dosłownie każdemu. Być może problemy zostaną rozwiązane łatkami – kilka już rozwiązano – ale nawet bez nich Animal Crossing: New Horizons stanowi doświadczenie, którego nie da się znaleźć nigdzie indziej. A znaleźć warto.

Od miesiąca gram razem z moją lepszą połówką codziennie, bez wyjątku, często całymi dniami (dzięki, kwarantanno!). Zawsze jest coś do roboty – a jednocześnie mam świadomość, że widziałem dotąd skromną część tego, co gra będzie miała do zaoferowania jeszcze przez lata. Zwłaszcza że eventy tym razem wprowadzane są aktualizacjami, a nie z góry ustalone – nawet hakerzy, którzy grzebią w plikach gry, nie mogą spodziewać się, co będzie się działo za miesiąc. Po dwustu godzinach wiem tylko, że New Horizons – jak górnolotnie by to nie brzmiało – to coś więcej niż gra. To dodatkowe, uproszczone, pozbawione trosk życie. |CDA|

OCENA

9+

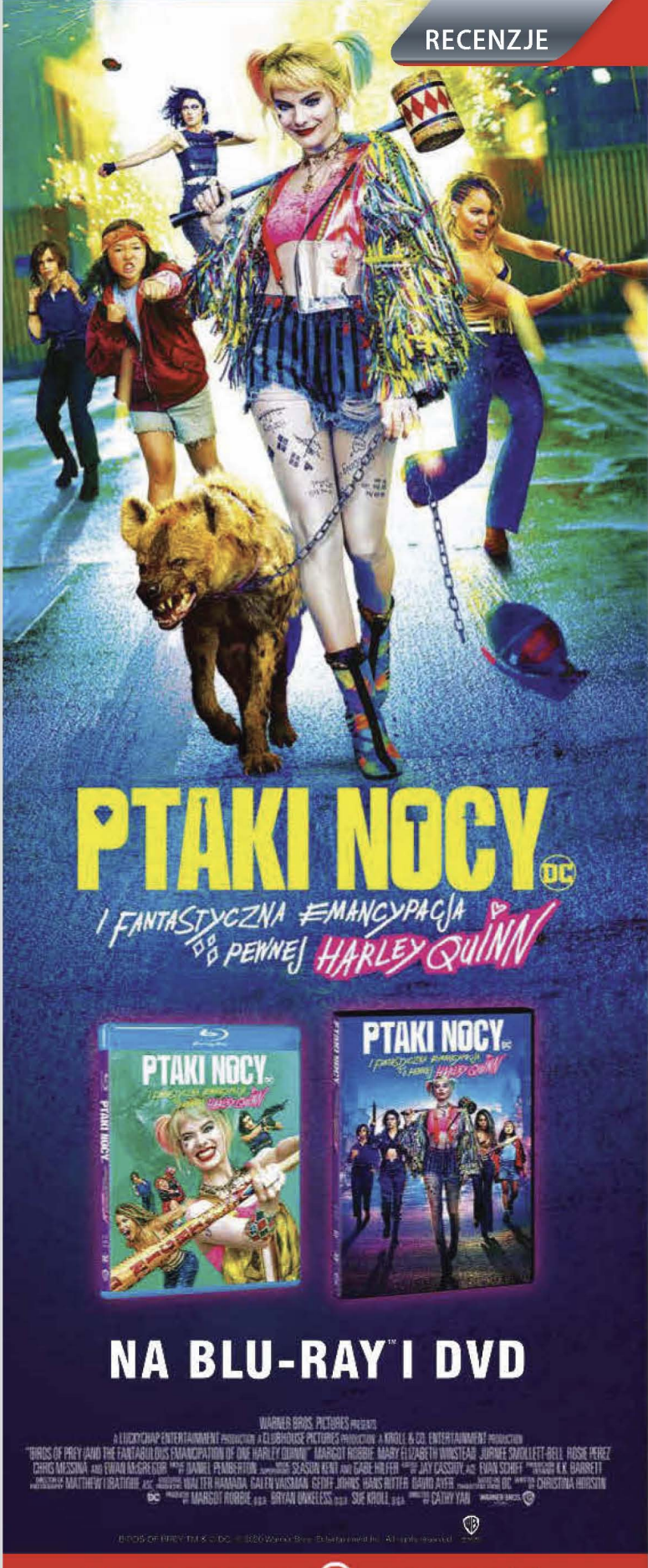
GRYWALNOŚĆ 10

WIDEO 9

AUDIO 9

- Samo szczęście na lata
- Absurdalnie dopracowana
- Świat bez wirusa (ale na wszelki wypadek są maseczki)
- Przydałoby się parę usprawnień, bo niektóre czynności są zbyt mozolne
- Widzisz wielką rybę, siłujesz się z nią, już cały podjarany, a tu znowu sea bass

REKLAMA



REKLAMA

PEGI 12

PRODUCENT: KOEI TECMO
CENA: 200 ZŁ (PC), 240 ZŁ (PS4, XBO), 230 ZŁ (NS)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO 4 OSÓB

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-3450 3,5 GHZ/AMD RYZEN 3 1300X 3,5 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 660 TI/ RADEON HD 7870

ANIME • AKCJA • PIRACI

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 4

Bitwy są widowiskowe i zawsze na ekranie dzieje się bardzo dużo.

Obił zylion piratów: Krigore

One Piece to manga i anime Eiichirō Ody, które cieszą się niesłabnącą już od ponad 20 lat popularnością. Dynasty Warrior zaś jest serią gier, gdzie walczymy z tysiącami przeciwników, kolejnymi uderzeniami kładąc całe ich setki naraz. Pirate Warrior 4 łączy te dwa światy.

Oryginalne postacie to zaleta gry.

Jak na odprysk Dynasty Warriors przystało, Pirate Warriors 4 korzystają mniej więcej z tych samych sztuczek. W tym przypadku jednak śmiem twierdzić, że uczeń przerósł mistrza.

Bo ta giera jest jak film, tani, klasy B

Nie zrozumcie mnie źle, oczekując nie wiadomo czego. **Gra należy raczej do drugiej ligi** i nie wyłamuje się specjalnie ze schematu nakreślonego obydwiema seriami – **bawić się tu jednak można całkiem dobrze**. Największa w tym oczywiście zasługa świata One Piece. Przechodząc czwórkę, odtworzymy najciekawsze momenty i starcia z sagi, animując charakterystycznych piratów z osobliwymi mocami.

Główną częścią zabawy są bitwy, podczas których musimy wypełnić odpowiednie warunki zwycięstwa – co niekoniecznie oznacza proste oklepanie buzi każdemu pirackiemu kmiotowi, ale najczęściej do tego właśnie w praktyce się sprowadza. Poza tym oglądamy przerywniki filmowe i streszczenia klejące w całość poszatkowaną fabułę, a gdzieś po drodze rozwijamy naszych bohaterów, wykupując kolejne ulepszenia. Słowem, nic odkrywczego – ale jest przyjemnie, choć powtarzalność starć z mrowiem szeregowych przeciwników po pewnym czasie zaczyna trochę nużyć. By docenić Pirate Warriors 4, trzeba po prostu lubić stylówę Dynasty Warriors.

Inna sprawa, że ta formuła do świata anime pasuje jak ulał. Całość jest utrzymana w lekkiej formie i wygląda nader efektownie: można tu kłaść pokotem dziesiątki wrogów naraz, wyrzucać ich w powietrze, rozbijać jak kręgle, a gdy nałożymy na to jeszcze ograniczoną destrukcję otoczenia, okazuje się że Pirate Warriors 4 **jest pod względem wizualnym jedną z najlepszych gier tego typu**. Cały czas dzieje się tu bardzo dużo, a każde starcie wprost wypełnia ekran chmurą kończyn, efektów i przeciwników. Są i walki z dużymi bossami, obok których armie regularnych przeciwników wyglądają trochę jak minionki przy Gru. Innymi słowy: grafika jest w porządku, nawet bardzo, a przyjęta formuła sprawdza się dobrze.

Docenić trzeba też uproszczony i intuicyjny system sterowania postaciami, które do tego są zróżnicowane, co czuć podczas starć. Uderzenia łatwo się składają, mocniejsze ataki zaś ładują się wskutek samej walki i co chwilę możemy wyprowadzić ciosy, które fani na pewno kojarzą z anime.

Kamerzysta forsę wziął, potem zaczął pić

Tym, co najbardziej wkurza – i uwierzcie, użyłbym mocniejszego słowa, ale naczelny i tak mi wytnie – jest **praca kamery. Powiedzieć, że nie zostało to do końca dopracowane, to jak stwierdzić, że Deadpool jest odporny na skaleczenia**. Bywa, że podczas walki kamera dostaje samoświadomości i pokazuje wszystko, tylko nie to, na czym nam zależy – a już szczególnie ma tendencję do portretowania naszej postaci z boku. Co jest o tyle kuriozalne, że Luffy to przecież człowiek guma – widzimy wówczas przy niektórych atakach jego rozciągnięte ręce, które gmerają gdzieś tam za prawą lub lewą krawędzią ekranu, a my możemy się tylko domyślać, co się dzieje. Sprawy nie załatwia nawet blokowanie widoku na najmocniejszych przeciwnikach – także tutaj obraz nie trzyma pożądanego wektora, co przytrafia się, gdy walczymy przy ścianie lub przeciwnik unosi się w powietrzu.

To bez wątpienia gra przede wszystkim dla entuzjastów przygód Słomkowego Kapelusza. Inni raczej się pogubią w skrótach fabuły, które tu są znaczne i wprowadzają do historii miejscami sporo chaosu. W końcu niemożliwością jest upchać ok. 900 odcinków anime w jednej grze. Ale jak ktoś lubi i doceni wariactwa Luffy'ego i jego załogi – może śmiało kupować. |CDA|

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 7

- duża liczba bohaterów...
- ...i naprawdę czuć różnice pomiędzy nimi
- w sumie atrakcyjna grafika
- starcia o gigantycznej niekiedy skali
- udało się oddać klimat anime...
- ...tyle że z licznymi skrótami w historii
- na dłuższą metę starcia stają się jednak trochę nużące
- fatalna praca kamery

PEGI 3

PRODUCENT: PALADIN STUDIOS
CENA: 80 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP LOKALNY

KORPO • FIZYKA • BIG BADA BOOM

Good Job!

Jeżeli pamiętasz reklamę z „usiusiu, usiusiu", jesteś starcem.

To mi przypomniało, że muszę kupić repeater.

Zatrudniony po znajomości: **spikain**

Wyrósł nam w ciągu ostatnich paru lat bardzo ciekawy trend. Sporą część głośnych niezależnych gier łączą dwie cechy: czyste tekstury i czysty chaos.

Untitled Goose Game, Gang Beasts, Human Fall Flat, Overcooked, Tools Up!, Moving Out, Octodad... nawet spośród takich powszechnie znanych gier dałoby się wymienić jeszcze kilka razy tyle. Teraz dołączyło do nich Good Job!, które co prawda zostało wydane przez Nintendo, ale stworzone przez holenderskie Paladin Studios.

Dzięki, tato

Schemat znany każdemu, kto przecierpiał „Szefowie wrogowie 2" dla spektakularnej roli Colina Farrella: jest sobie firma, firma ma prezesa, prezes ma syna. Syn jest niedorajdą, ale ojciec go kocha, więc wiele mu wybacza – no i zatrudnia go w firmie, bo inaczej kto dałby mu pracę?

Ano nikt, bo praca – i życie w ogóle – ma fajtłapowate sterowanie, typowe dla wymienionych wyżej gier, a niezdara średnio sobie z nim radzi. W rolę ciamajdy wcielamy się my – i niech Bóg ma w swojej opiece naszych współpracowników, bo właśnie dostaliśmy masę zadań, dzięki którym wespniemy się na sam szczyt korporacyjnej kariery. Biurowiec składa się z dziewięciu pięter, na piętro przypadają trzy pokoje. Każdy pokój (czy właściwie segment budynku złożony z wielu pomieszczeń) to osobne zadanie do wykonania. Po nich pojawia się możliwość awansu (po wykonaniu dodatkowej pracy w nowym, czwartym segmencie), a co za tym idzie, wejścia na kolejne piętro.

Już pierwsze zadanie na pierwszym piętrze daje nam do zrozumienia, że musimy podejść do tego wszystkiego nieszablonowo. W jednym miejscu zepsuł się projektor, w drugim (tj. na drugim końcu mapki) jest inny, sprawny. Musimy przetransportować go, wymijając przeszkody lub zaradzając im. Przełączać wtyczki, żeby otwierać przejścia. Umieszczać innych pracowników pod czujnikami ruchu, żeby móc przeciągnąć rzutnik przez drzwi. Przebijać się przez sterty wyposażenia biurowego (w tym typowych biurowych śmieci i całego ogromu kartonów). A ostatecznie wykorzystać kabel jako wielką procę i z hukiem wstrzelić projektor do docelowego pokoju, robiąc dziurę w ścianie.

Uczciwa praca

Kolejne poziomy, a także poziomy na kolejnych piętrach, co jakiś czas dodają coś do tego schematu. Musimy posortować przedmioty według kolorów, zagonić pracowników do pracy, coś posprzątać, coś podłączyć, coś zasilić. Pomimo drobnych różnic (na przykład innego rodzaju przedmiotów do sortowania) **w gruncie rzeczy większość zadań kręci się wokół tych samych ogólnych założeń, co po jakimś czasie jest... po prostu nudne**. Wolałbym, żeby odchudzono grę o połowę – kosztem całkowitego czasu zabawy (z pięć godzin, może dłużej) dostalibyśmy coś, co zaskakuje na każdym kroku. Zwłaszcza że ciekawych pomysłów trochę tu jest, choćby już na poziomie samego sterowania (czasami np. przesiadamy się na wózek widłowy albo sterujemy wielkim żurawiem).

Wszystko jest, jak to bywa z tego typu grami, oparte o fizykę. Jak również każdy się spodziewa, fizyka jest bardzo umowna: na przykład najprostszym sposobem transportowania pracowników jest sadzanie ich na krzesłach lub ławeczkach i przenoszenie tych siedzeń. Bywa więc, że używamy swojej (najwyraźniej) nadludzkiej siły, żeby przenieść naraz pięć osób. Albo żwawo łapiemy karton, na którym ktoś siedzi.

Gra ma przy okazji trochę typowych problemów produkcji kładących nacisk na fizykę i wydurnianie się: czasem coś się zatnie, przeniknie tam, gdzie nie powinno, coś z niewiadomych przyczyn zacznie się samo ruszać. Nigdy nie zdarzyło mi się, żeby przesadnie mnie to sfrustrowało, ale potencjału do irytacji było sporo. Zapomniałbym! Jest co-op – i choć nie mam dzieci, jestem pewien, że posiadacze takowych mogliby dorzucić do oceny jeszcze jedno oczko. |CDA|

OCENA
7
GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 7

+ fajna estetyka!
+ fajny pomysł!
+ w ogóle kilka fajnych pomysłów

– a jednocześnie ciągły recykling starych pomysłów
– flashbacki z pracy w korporacji

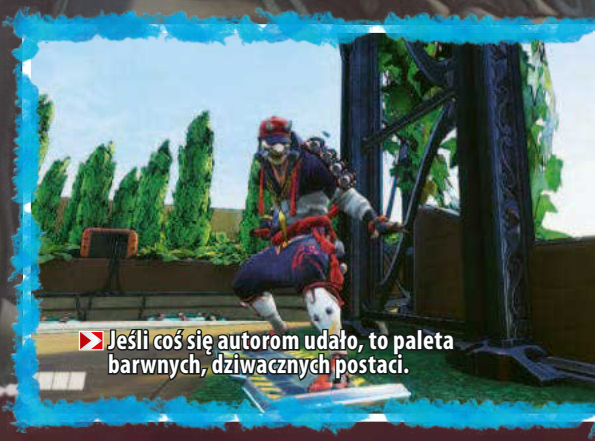
PEGI 12

PRODUCENT: NINJA THEORY
CENA: 110 ZŁ (PC, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: 4VS4

GRALIŚMY NA: XBO
PC: WIN 10, INTEL CORE I5 4590/AMD FX 8350, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 750/ RADEON RX 560

SIECIOWA • HERO SLASHER • 4VS4

BLEEDING EDGE



Jeśli coś się autorom udało, to paleta barwnych, dziwacznych postaci.

Rzuca to w kąt i wraca do Enslaved: **Eugeniusz Siekiera**

Ekipie Ninja Theory ufam bezgranicznie, bo mają smykałkę do absolutnie wyjątkowych doświadczeń fabularnych, w których mechanizmy rozgrywki nigdy nie przyćmiewają frapującej historii.

Uraczyli nas więc urokliwym Heavenly Sword, zrobili kontrowersyjny, acz bardzo przyzwoity reboot DMC, oczarowali absolutnie magicznym, choć niestety mocno niedocenionym Enslaved, a trzy lata temu powalili na łopatki za sprawą ponurego jak sen grabarza Hellblade'a. Od tych tytułów Bleeding Edge stoi tak daleko, jak to tylko możliwe. Z tego też powodu podchodziłem do nowego dzieła utalentowanych Brytyjczyków nie z nadzieją, ale lekką nieśmiałością i niedowierzaniem.

Bękarty wojny

Bo oto spece od snucia wciągających historii wzięli się za tytuł, w którym wszystko jest ważne, tylko nie opowieść. BE zasiliło grupę popularnych ostatnimi czasy hero shooterów (choć to nazwa nie do końca adekwatna, bo strzelania tu zdecydowanie mniej niż w tytułach konkurencji; bardziej pasowałby termin hero slasher), więc nie ma tu żadnego singla ani kampanii fabularnej. Trafiamy to pstrokatego świata bez kontekstu czy jakiegokolwiek lore. **Są jedynie tryby sieciowe przygotowane z myślą o dwóch czteroosobowych drużynach** (do nich jeszcze wrócimy) oraz grupa zaprawionych w boju świrów, spośród których wybieramy tego jedynego.

Co do ekipy, mamy naprawdę cudaczny gabinet osobliwości. Kogo tu nie ma... Gitarzysta wyglądający jak skrzyżowanie zombiaka z wikingiem, pokręcony szaman voodoo rozdający klątwy jak cukierki, szalona babcia, która ma coś z bajkowej wiedźmy czy dziwaczna zabójczyni przypominająca ptaka na robocich nogach. Każdy jest jakiś, każdy jest dziwny.

W kupie siła

Pięciu to eksperci od zadawania obrażeń, czterech specjalizuje się w obronie, a trzech kolejnych we wsparciu. Bez względu na specjalizację każdy dysponuje atakiem podstawowym, unikiem, oraz trzema ruchami specjalnymi, indywidualnymi dla każdej postaci (każdorazowe użycie wymaga odnowienia). Podpalanie, wślizgi, bariery energetyczne, wieżyczki, bomby i pułapki, czy chwilowa niewidzialność – jest tego mnóstwo i umiejętne wykorzystanie swoich skilli to połowa sukcesu. W szybszym przemieszczaniu się pomaga dodatkowe wyposażenie w postaci lewitującej deski.

Większość z nich to specjaliści od walki w zwarciu, więc celność nie jest aż tak ważna jak ruch i refleks. Choć każdy z zawodników to wyróżniająca się na tle pozostałych indywidualność, **BE nie jest grą dla samotnych wilków**. Gracze, którzy olewają zespół i oddalają się od grupy, na ogół szybko dostaną bęcki. W sytuacji, gdy naprzeciw jednego stanie dwóch, pierwszy gracz praktycznie zawsze będzie na straconej pozycji. Oczywiście odbija się to na całej drużynie.

Wbrew chaosowi, który bardzo często wkrada się do zabawy, niezwykle istotne okazują się taktyka i zgranie zespołowe. Każdy team musi mieć w szeregach medyka. Choć ci trzymają się na ogół z tyłu i sami nie zadają zbyt wielkich obrażeń (co nie znaczy, że są bezbronni), często to oni decydują o ostatecznym wyniku starcia, jeśli tylko gracz kontrolujący healera dba o swoich kolegów z ekipy, ci z kolei pilnują, żeby przeciwnicy nie wyeliminowali go w pierwszej kolejności. A zgrana i ogarnięta drużyna właśnie to będzie próbowała zrobić, by przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę.

Szkielet jest, contentu zabrakło

Obok wachlarza zróżnicowanych postaci, równie ważne są tryby gry. Niestety tu już nie jest tak kolorowo, bo na dzień premiery przygotowano tylko dwa. Pierwszy to kontrola celów – tak długo, jak kontrolujemy określoną pozycję, naliczane są punkty. Te zasilają nasze konto również w przypadku posłania przeciwnika na deski, liczy się więc nie tylko przejmowa-

Wbrew chaosowi niezwykle istotne są tu taktyka i zgranie zespołowe.

Gra stawia na walkę w zwarciu, więc od celności bardziej liczy się refleks i właściwe posługiwanie się umiejętnościami.

Zabawa drużynowa i nieustanna współpraca są kluczem do zwycięstwa.

Od medyków zależy tu bardzo wiele. Myślący przeciwnik będzie próbował wyeliminować ich w pierwszej kolejności.

nie strategicznych miejsc na mapie, ale i regularna bitka. Drugi tryb to gromadzenie energii, polegający na pozyskiwaniu ogniw ze zniszczonych kanistrów i dostarczaniu ich do strefy dostawy, za co oczywiście dostajemy punkty.

Kolejnym problemem są mapy. Nie chodzi o stylistykę, bo to rzecz gustu, a ich architektoniczne zróżnicowanie i przede wszystkim liczba. **Pięć stosunkowo nieskomplikowanych miejscówek to ponury żart.** Na ile wystarczy graczom cierpliwości, by maglować bez ustanku dwa tryby i kilka lokacji na krzyż?

Graficznie jest nawet nieźle, takie wymieszanie RAGE 2 z Sunset Overdrive. **Post-punkowa pstrokacizna i krzykliwy kicz wylewają się z każdego piksela na ekranie, albo się to pokocha, albo znienawidzi**. Trzeba jednak przyznać, że jest to wszystko spójne i przemyślane. Oprawa bywa co prawda nieczytelna, ale winy nie upatrywałbym w komiksowym stylu czy żywej kolorystyce, ale założeniach rozgrywki – gdy w oku cyklonu kotłuje się kilku wojowników, trudno się czasem w tym wszystkim połapać.

Czarne scenariusze

To jedna z wielu podobnych gier, na dodatek pozbawiona cech, które wyróżniałyby ją spośród innych produkcji. Owszem, położono większy nacisk na walkę w zwarciu, a wachlarz postaci jest wystarczająco barwny, by każdy znalazł coś dla siebie, to jednak w moim odczuciu trochę za mało, by kogokolwiek przyciągnąć na dłużej niż kilka(naście) dni. Niezmiernie cieszy **brak mikrotransakcji**, nie zmienia to jednak tego, **że znikoma ilość trybów i map długowieczności grze nie wróży, podobnie jak mizerne opcje personalizacji** (patrz: Stwórz sobie świra), wszystko więc będzie zależało od bazy graczy i wsparcia ze strony autorów. Ale to trochę błędne koło – jak szybko nie pojawi się nowa zawartość, ludzie zaczną odchodzić, a jak zaczną odchodzić, nie będzie się opłacało smażyć kolejnych aktualizacji.

Być może przesadą jest przedwczesne spisywanie tego tytułu na straty, tym niemniej w starciu z dominującą konkurencją w postaci Overwatcha nie ma najmniejszych szans i obstawiam, że najdalej za kilka miesięcy podzieli smutny los Battleborna (który wszystkiego miał znacznie więcej, a i tak świata nie podbił). Przyszłość Bleeding Edge widzę w czarnych barwach, a w tej sytuacji żal mi cennego czasu, jaki zmarnowali tak utalentowani ludzie. Miast od razu skupić się na kontynuacji Hellblade'a albo opracowaniu całkowicie nowej marki z głęboką warstwą narracyjną, tracą środki i moce przerobowe na takie kurioza. |CDA|

Stwórz sobie świra

W warsztacie między kolejnymi meczami możemy dopieścić zawodnika, choć opcje personalizacji są nader skromne. Oprócz kosmetycznych pierdółek w rodzaju nowych skórek, gestów i dodatkowych desek, są również modyfikatory pozwalające nieco poprawić statystyki i umiejętności bohatera. Nie ma tego wiele, miło natomiast, że za nic nie trzeba bulić realną walutą.

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 7

AUDIO 7

+ paleta barwnych, mocno zróżnicowanych postaci
+ dynamiczne starcia bazujące na walce w zwarciu i unikalnych skillach
+ duży nacisk na współpracę drużynową
+ komiksowa oprawa i pasująca do całości ścieżka dźwiękowa
+ brak mikrotransakcji

− świat bez tła historycznego, gra bez fabuły
− niepoważna liczba trybów i map
− momentami chaotyczna i nieczytelna rozgrywka
− bez zgranej ekipy zabawa robi się bardzo męcząca
− kiczowaty styl nie każdemu przypadnie do gustu

PEGI ?

PRODUCENT: JOE RICHARDSON
CENA: 36 ZŁ (PC)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WINDOWS XP, 2 GHZ – DUAL CORE, 2 GB RAM.

CD ACTION POLECA

SLAP'N'KICK • POINT'N'CLICK

Uczy się na pamięć „Lasciatemi morire": **Joanna The Very Dark**

Poniżej prezentujemy przykład sztuki epistolarnej typowej dla mieszkańców miasta europejskiego z okresu późnego renesansu. Dla lepszej orientacji zdecydowaliśmy się opatrzyć ten krótki list mnóstwem przypisów, które umożliwią współczesnemu czytelnikowi rozeznanie się w sytuacji życiowej autora.

Jak ja kocham życie[1], właśnie piję sobie winko w domu, typ zabity[2], najedzona vermicelli z dagrasso[3]. Nic mi więcej nie potrzeba, oglądam sobie nagich zapaśników[4], mały lewek siedzi mi na kolanach[5]. Przypominam: typ zabity, więc zero potrzeb[6], zero testosteronu nie muszę z nikim walczyć, bo nie mam o co[7]. Mam guldeny, mam jedzenie i bezpieczeństwo, i typ zabity[8]. Pozdrawiam! |CDA|

Przypisy

1. Duży wpływ na to miała postać Joe Richardsona, twórcy gry. Ten gość to skarb, należy mu się pomnik za inteligencję, poczucie humoru i nazwanie sielskich pejzaży mianem: „A Painting of Some Buildings and Some Sky". W The Procession to Calvary **mamy wszystko, czego potrzebuje dobra przygodówka**: fabułę, zagadki, ciekawe lokacje i świetne udźwiękowienie. I każda ta składowa została starannie dopracowana. Gra jest przy tym bardzo oryginalna, ostatnim razem przeżyłam takie zaskoczenie podczas obcowania z Gorogoą.

2. **Podstawowym celem egzystencji głównej bohaterki jest mordowanie ludzi za pomocą miecza**. W trakcie gry jest to jeden z czterech sposobów interakcji, poza rozmową, obejrzeniem przedmiotu/człowieka lub zmacaniem go (a częściej – spoliczkowaniem lub trzaśnięciem w dupę, co jest nieraz bardzo satysfakcjonujące).

3. **Sielskie lokacje zwiedzamy przy akompaniamencie muzyki klasycznej**. W każdym miejscu napotkamy inną grupę muzyków wykonujących utwory m.in. Vivaldiego lub Bacha. Możemy nagrodzić ich oklaskami lub zanucić pod nosem motyw muzyczny. Czasami słychać też krzyki torturowanych ludzi, ale na szczęście da się ich uciszyć mieczem.

4. If you are nude, just stay active in the winter – czyli słowo o niecenzuralnej zawartości. Procession mógłby stworzyć ktoś z ekipy Monty Pythona, bo mimo że pozostaje nieco bardziej stonowane w warstwie obyczajowej (panowie potrafili być absolutnie nieobliczalni), to nie stroni od niewybrednych żartów. Przy czym nie sili się na ambitny przekaz, ani nie chce nikogo wychowywać. **The Procession to Calvary to po prostu czysta rozrywka i masa śmiechu**. Na szczęście, nie jest żenująco, no chyba że wyjątkowo nie pójdzie nam podczas talent show.

Mógłby to zrobić ktoś z Monty Pythona.

Okiem 9kier

OCENA **8**

The Procession of Calvary przypomina króciuteńkie „wycinane" skecze Monty Pythona. Jest najzabawniejszym point'n'clickiem, w jakiego grałam od czasu Chuchela, choć tu mowa o humorze dla dorosłych – przaśnym, bluźnierczym i pełnym przemocy. Mógłby się on wytrzeć, gdyby gra trwała dłużej niż 3,5 godziny, ale na szczęście developerzy wiedzieli, kiedy postawić kropkę. Stylowe lokacje zostały sklejone z renesansowych obrazów, a w tle przygrywa muzyka klasyczna. Łamigłówki są absurdalne, ale logiczne. Bawiłam się wyśmienicie, nawet pomimo tego, że rozczarowało mnie jedno z zakończeń.

„Chloe's face" w wersji renesansowej.

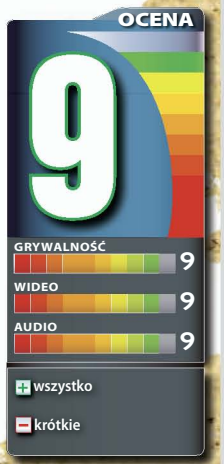
Nie dajcie zwieść się sielskiemu klimatowi – tutaj w każdym kącie czai się zepsucie.

5. Banda freaków i mały lew – **wykorzystanie motywów z renesansowych obrazów wyszło wspaniale**. Cała gra to jeden wielki kolaż postaci (jak rzeczony lewek, którego da się pogłaskać), budynków, krajobrazów i różnorakich imponderabiliów, zestawionych w zaskakujący i zabawny sposób. Każda lokacja to popis elokwencji i poczucia humoru twórcy. W pewnym momencie docieramy do galerii, w której znajduje się większość wykorzystanych w grze obrazów. Mamy wtedy możliwość docenić, jak wielką pracę wykonały nożyczki.

6. Ogrywanie nie trwa długo, ot, niecałe cztery godziny. Marzy mi się, by Richardson pokusił się o stworzenie cyklu przygód głównej bohaterki, w którym każda część poświęcona byłaby jednemu aspektowi życia. Taki „Sens życia według Monty Pythona" z użyciem obrazów i muzyki klasycznej to byłoby dzieło warte każdych pieniędzy.

7. To szczera prawda – nie potrafię się do niczego na serio przyczepić. The Procession to Calvary jest zgrabnie skrojoną komedią i jedyne, czego mi w niej brakuje, to więcej rozpoznawalnych motywów i dłuższych rozmów z niektórymi ludźmi. Mile widziana byłaby też ściągawka dotycząca postaci historycznych, wtedy przyjemne łączyłoby się z pożytecznym.

8. Naprawdę da się większość osób pociąć mieczem. Problem polega na tym, że na samym początku dowiadujemy się, iż święta wojna dobiegła końca i miłościwie nam panujący Nieśmiertelny John zakazał wszelkich mordów. Niepocieszona bohaterka wyrusza zatem w długą podróż celem znalezienia ostatniego człowieka na Ziemi, którego może bezkarnie ubić. Jeśli jej gwałtowny charakter weźmie górę i jednak unurza miecz we krwi, spotka się to z poważnymi konsekwencjami. Ale grunt, że można. Nie znajdzie się gracz, który by tego nie spróbował, nie wierzę w to. **|CDA|**



REKLAMA

REKLAMA

PEGI ?

PRODUCENT: FYQD-STUDIO
CENA: 36 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, I5-3470, 6 GB RAM, GTX660/RADEON HD 7770

SHOOTER • SLASHER • ZA KRÓTKIE!!!

Bright Memory

Będzie pamiętał: **Otton**

Bright Memory to próba udowodnienia, że jeden człowiek może opracować grę, która wygląda jak dzieło studia pokroju Cryteka. Operacja niby się udała.

Do stworzenia takiej oprawy wcale nie trzeba studia.

Oprócz strzelania znajdziemy też wiele elementów pożyczonych ze slasherów.

Obawiam się jednak, że pomimo całej swej znakomitości, tytuł Zenga Xianchenga (niezależnego twórcy z Chin) obudzi w odbiorcy przede wszystkim wielki... żal. To z jednej strony **dowód niesamowitej pasji zapaleńca, który chciał pokazać, że niemożliwe nie istnieje.** Patrząc na screeny, trudno nie przecierać oczu ze zdumienia. Przez pierwszą godzinę wszystko jest na swoim miejscu. To zaskakująco udany FPS, wzbogacony o rozbudowane elementy walki wręcz. Problem polega na tym, że po tym czasie... oglądamy napisy końcowe.

Zwiastun wielkości

Wbrew początkowym założeniom autor Bright Memory nie dokończył bowiem swojego projektu już w ramach wczesnego dostępu. Pewnego dnia, tuż po zamknięciu pierwszego epizodu, produkcja trafiła nagle do sprzedaży, a strona projektu obiecuje nam już nie tyle kolejne rozdziały, ile darmową dla nabywców pierwowzoru kontynuację. **Trudno powiedzieć, czy będzie dużo bardziej rozbudowana i co stanie się później.** Więcej zawartości, może nie aż tak dopracowanej, ma wiele niewydanych jeszcze oficjalnie gier.

Pomijając kontrowersyjną decyzję autora i skromną długość, jest to jednak produkcja ze wszech miar udana. Uśmiech sam wpełza na twarz, gdy po szybkiej serii z broni maszynowej smagam kolejnych nadbiegających oponentów widmowym batem i poprawiam rękawicą ściskającą ich za głowy niczym Darth Vader swoich generałów. Potem uzupełniam atak jeszcze jednym cięciem, siekam bestie serią z karabinu i wyskakuję w powietrze, by zaraz wylądować na podłodze i wytworzyć falę uderzeniową. Jeszcze lepiej, gdy wszystkie te czynności odtwarzam w obecności bossa. Bright Memory **to shooter, który zadziwiająco dużo pożycza ze slasherów pokroju DMC**, dorzucając do tego nieco elementów platformowych. Tak bardzo trafiony w mój gust miks składników.

Chińska zadyma

Ze względu na rozmiary gra stoi przy tym bardziej rozgrywką niż fabułą. Pomimo tego, autorowi udało się zaprezentować **uniwersum, o którym chciałbym po prostu dowiedzieć się więcej w przyszłości.** Z jednej strony łączące żołnierzy przyszłości i nowoczesne technologie wymyślone w 2036 roku, z drugiej wypełnione po brzegi starożytnymi ruinami zamieszkiwanymi przez mityczne potwory. Znalazło się nawet miejsce na motyw równoległych rzeczywistości. Tyle pyszności podanych w tak niewielkich dawkach może wywołać wyłącznie niedosyt.

Mając polecić wam zainwestowanie w ten projekt, **jestem lekko rozdarty**. To, w jakim stopniu go docenicie, zależeć będzie w znacznej mierze od tego, czy zechcecie spojrzeć na grę przez pryzmat tego, w jaki sposób powstała. Uzbrojony w tę wiedzę byłem przepełniony zazdrością, że sam nie jestem tak zdolny. Z drugiej strony od kilku dni chodzę przez Bright Memory jak struty, nieco żałując obudzonej przez niego tęsknoty za dużo bardziej rozbudowaną wersją. Tęsknoty za czymś, co najprawdopodobniej nigdy się nie zdarzy (ale będę w to wierzyć), a mi pozostanie szukanie pociechy w innych grach. Nigdy nie wolno igrać z uczuciami. |CDA|

Wielki krok dla człowieka, lecz niewielki dla ludzkości.

BRIGHT MEMORY

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 9
AUDIO 8

+ genialna formuła
+ świat, który chciałbym poznać
+ imponujące osiągnięcie jednego człowieka

− bardzo skromna zawartość
− budzi tęsknotę za czymś więcej

PEGI ?

PRODUCENT: TOO HUSKY
CENA: 36 ZŁ (PC)
WERSJA PL: TAK (NAPISY)
MULTI: NIE

PC: WINDOWS 7, PROCESSOR DWURDZENIOWY, 2 GB RAM, INTEL HD GRAPHICS

SŁOWIAŃSZCZYZNA • MSZYSTA • PRZYGODOWA

Świat magii gra pierwsze skrzypce, ale pojawia się i Kraków.

A oto i majestatyczny pan lasu o pysku żbika.

Szuka magii tam, gdzie jej nie ma: **Joanna Pamięta-Borkowska**

Czasami sięganie w grach do mitologii sprowadza się do grania na tę samą nutę. Wiele dzieł to powtarzane co i raz te same motywy i postacie. To się może udać pod warunkiem, że ktoś odważy się wyjść poza schematy...

Czasami wystarczy nadać jakiemuś archetypowi ludzkich cech i oto mamy świetną babunię Jagódkę(*). Wiedźmę stuprocentową, która wzbudza respekt i, podszytą lękiem, ale jednak – sympatię. Ale Mira, tytułowa bohaterka gry, raczej nie jest czarownicą, chociaż jej wiedza na temat różnych symboli jest zastanawiająca. **Przygoda rozpoczyna się nieźle i konsekwentnie czerpie z kultury słowiańskiej.** Mamy i wodę jako strefę graniczną między światem magicznym a doczesnym, i symbole bogów, i istoty takie jak rusałka czy utopiec (chociaż daleko im do niektórych literackich portretów(**)).

Poukładaj jakoś te klocki i poczekaj, aż stanie się magia

Magia tego świata to tylko statyczne tło. Podczas około dwugodzinnej podróży Mira nie nauczy się żadnego rytuału, nie zastanowi, czemu w Rękach Boga wpisano symbol Welesa czy Peruna, a co oznaczają wyryte w drewnie świaszczyce. Symbole bogów sprawiają wrażenie przypadkowo rozrzuconych. Nie ma w prastarym lesie świętych kamieni, poza gniazdem smoka wszystko jest pozbawione znaczenia. Mira kręci się bez celu, z rzadka rozwiązując łatwą zagadkę, która np. wymaga poukładania kamieni z runami. Więcej czasu zajmują jej zupełnie nieciekawe rozmowy z garstką magicznych istot. Za to pięknie wygląda sama kraina. Te zielenie i głębokie brązy działają jak balsam, a leśne krajobrazy aż się proszą o okrutną baśń. Szkoda tylko, że niczego takiego tutaj nie uświadczymy.

Bzionku, coś ty brał?

Nie ma tu zatem ani wciągającej opowieści, ani interesujących zagadek. I w dodatku przez większość podróży towarzyszy Mirze koszmarnie irytujący gadający chomik o imieniu Bzionek, którego pierwsza lepsza wiedźma chętnie wrzuciłaby do kotła. Dość rzec, że gdy tylko miałam okazję, z wielką radością się go pozbyłam. Co więcej, chochlik nieźle sobie swawolił z tekstem, czego skutkiem są **liczne błędy językowe i interpunkcyjne**. W krótkim tekście taka liczba byków jest niedopuszczalna. Sugeruję okadzić szałwią klawiatury, a przy wejściu do gabinetu rozsypać nieco soli, bo jak nic licho się tutaj zalęgło.

Folklor to źródło motywów, które da się ograć na różne sposoby. Można np. ukazać, jak postacie z bajek radzą sobie we współczesnym świecie (jak w cyklu komiksowym „Fables" stworzonym przez Billa Willinghama). Studio Too Husky zapewne nieobce są książki Gieysztora czy Brucknera, ale **zabrakło im pomysłu na fabułę, lekkiego pióra do dialogów i, och, niestety bardzo wielu innych rzeczy**, które mogłyby zrobić z tej gry mały zielony indyczy klejnocik. |CDA|

(*) Babunia Jagódka to bohaterka cyklu książek fantasy autorstwa Anny Brzezińskiej.

(**) Ot, chociażby „Na brzegu Jarynia", powieść demonologiczna Alekandra Kondratiewa, rosyjskiego pisarza, który po rewolucji październikowej zamieszkał na Wołyniu i z fascynacją katalogował tamtejszy folklor.

Okiem 9kier

OCENA 2+

Choć zapoznaję się każdego miesiąca z przynajmniej kilkunastoma grami niezależnymi – nieraz naprawdę wygrzebanymi z dna indyczego gara – rzadko mam do czynienia z gniotami takimi jak Mira. Nie pamiętam, kiedy ostatni raz trafiłam na produkcję tak źle napisaną, pełną błędów językowych, zabugowaną, nudną i po prostu fatalną. Słowa nie są w stanie wyrazić, jak bardzo zażenował mnie jej poziom. Co z tego, że oprawa ma styl, skoro (sz)Mira nie potrafi przyciągnąć gracza żadnym aspektem rozgrywki. To 1,5 godziny męczarni w słowiańskich klimatach, wyglądającej tak, jakby napisano ją pod granta.

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 4

+ stonowana szata graficzna utrzymana w głębokiej zieleni
+ ciekawy leksykon-bestiariusz
+ różne zakończenia

− błędy językowe, problemy z interpunkcją
− krótka i banalna historia
− nijakie zagadki i mało tekstu

PEGI 18

PRODUCENT: SPLASH DAMAGE/THE COALITION/BLACK TUSK STUDIOS
CENA: 215 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 10 (64-BIT), INTEL CORE I3/ AMD FX– 6000, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 750 TI/RADEON R7 260X

CD-ACTION POLECA

TAKTYCZNA • GORE TACTICS

GEARS TACTICS

Hej, kto gears, na bagnety! Giń Szarańczo podła, giń!

Rozwalił brumaka i się cieszy: **Mac Abra**

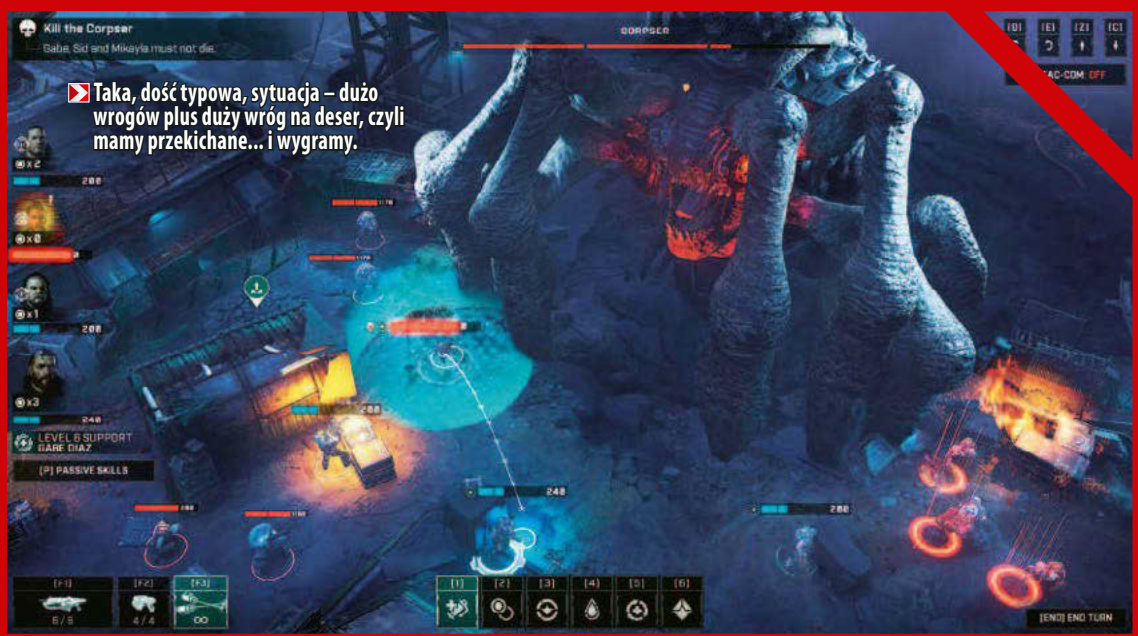
Jak nazwiecie człowieka, który w schyłku kwietnia 2020 podskakuje z radości, wykrzykując „best year ever!"? To może być wariat, nie kojarzący co się dzieje wokół. To może być idiota nie rozumiejący powagi sytuacji. Albo mogę to być ja, fan taktycznych turowych gier akcji, kończący grać w Gears Tactics (i zaczynający instalować nowego XCOM-a).

W Gears of War grałem po raz pierwszy w 2006. Nie była to pierwsza strzelanka w TPP, gdzie podstawą było korzystanie z osłon, ale na pewno pierwsza, w której zrobiono to naprawdę dobrze i efektownie. W życiu mi wtedy do głowy nie wpadło, że za jakieś 15 lat będę ogrywał to samo, ale w wersji turowej i bawił się chyba nawet jeszcze lepiej niż wtedy. Jak powiedział jeden z twórców gry: *„Od samego początku chcieliśmy sprawdzić, czy uda nam się przyspieszyć ten gatunek i stworzyć bardziej emocjonującą grę, z większą ilością akcji".* Nie będę was trzymał w napięciu – udało się im. Jak najprościej zdefiniować ich grę? To XCOM na sterydach, podlany wiadrami juchy i flaków. (Jeśli komuś gore przeszkadza, może sobie włączyć cenzurę w opcjach).

XCOM – podobieństwa...

Jest ich sporo: rekrutujemy żołnierzy (acz dostajemy też „odgórnie" co jakiś czas kolejnego bohatera). Są podzieleni na pięć klas, w tym klasyczne: snajpera, zwiadowcę, grenadiera (a raczej operatora broni ciężkiej). Mamy rozbudowane drzewko rozwoju z czterema specjalizacjami żołnierza, pasywne i aktywne skille, po dwa rodzaje broni z możliwością modowania ich elementów (mocno rozbudowana opcja). Jest i możliwość personalizacji ludzi i ich ekwipunku. Na polu walki zbieramy łupy (podzielone na „zwykłe", „cenne", „epickie" i „legendarne", czasem można też podnosić i używać broni przeciwnika). Dostajemy też nagrody za wykonanie misji. Korzystamy z osłon, ataki z flanki zawsze na propsie, wskazana przewaga wysokości. Teoretycznie rany poniesione w misji nie przechodzą do następnego zadania, ale w praktyce podejrzanie często ranionego

Drzewko rozwoju zawiera 18 rozmaitych skilli, pogrupowanych na cztery oddzielne specjalizacje. Oczywiście można je też miksować.



Taka, dość typowa, sytuacja – dużo wrogów plus duży wróg na deser, czyli mamy przekichane... i wygramy.

Długość ma znaczenie

W grze nie ma trybu multi, jest tylko trzyaktowa kampania. Każdy akt składa się z 7-8 rozdziałów, zawierających od jednej do kilku misji. Ich wybór jest częściowo nieliniowy, tzn. musimy np. wykonać trzy z nich, a które i w jakiej kolejności, to już decyzja gracza. Co jakiś czas jest też wrzutka z obowiązkową „misją fabularną" Każde zadanie to ok. 30-50 minut, więc pogramy przez 15-20 h. Jest też new game+.

żołnierza nie można z różnych powodów użyć w kolejnej misji.

...i różnice

Nie ma tu żadnej warstwy strategicznej/globalnej, zarządzania bazą, ekonomii itd. Ot, mamy grupkę żołnierzy, ruszamy do boju, wracamy, rozdzielamy bonusy i wyposażenie, które zdobyliśmy/dostaliśmy, wzbogacamy ludzi o nowe skille... i wracamy na pole bitwy, nie martwiąc się o stan gotówki itd. Dla wielu może to być wadą, ale też naprawdę daje grze kopa, bo koncentrujemy się na tym, co najważniejsze: na walce.

A w jej trakcie nie ma widocznej siatki na planszy, tzn. możemy iść i stanąć dokładnie tam, gdzie chcemy, o ile tylko wystarczy nam punktów akcji. Tych mamy – bazowo – trzy i możemy ich użyć w dowolny sposób, tzn. strzelanie nie kończy naszej tury. Przy czym PA może być więcej, a najprostszą metodą ich zwiększenia jest dobicie śmiertelnie rannego wroga. Brutalny, krwawy finisher, którego nie powstydziłby się Mortal Kombat, daje wszystkim członkom drużyny 1 PA w tej turze. I to można kumulować, tzn. tych finisherów może byćprzecież więcej.

XCOM na sterydach, podlany wiadrami juchy.

Z kolei jeśli twój człowiek pozostaje w bezruchu przez jakiś czas, dostaje tymczasowo dodatkowe bonusy (głównie do obrony). Dla odmiany, można też... szarżować. Ma to sens, bo taki atak (jeśli będzie skuteczny, a nie zawsze bywa), zawsze zabija wroga, niezależnie od liczby zgromadzonych punktów życia. Do tego nasi ludzie nigdy nie panikują. Granatów mamy tu ile ręka zapragnie (ale jest też cooldown po ich użyciu). W misjach może brać udział maksymalnie czworo żołnierzy (a są i zadania gdzie mamy do dyspozycji zaledwie jednego „ludzia", czasem jeszcze z narzuconymi ograniczeniami odnośnie tego, kogo możemy sobie wybrać z puli).

Wrogowie – tu są ich fale, hordy, kohorty! Jak w misjach w XCOM 2, gdy szły na was hordy „zombie". Ale tutejsze mięso »

Fabuła

Dla tych, którzy nie grali w GoW, bardzo krótkie streszczenie założeń: akcja dzieje się w przyszłości, na skolonizowanej planecie Sera, gdzie ludzie zostali zaatakowani przez agresywną rasę nazwaną Szarańczą. Fabuła na początku zdaje się dość banalna – klasycznie „musimy dopaść i zabić Bardzo Złego Gościa" (genetyka Szarańczy, który tworzy rozmaite potwory), ale pod koniec drugiego aktu zaczyna się robić... ciekawiej. Oczywiście nie zdradzę z jakiego powodu. Tym niemniej to jednak wciąż „film klasy B" z kipiącymi od testosteronu (albo progesteronu) twarrrrdzielami w ciężkich pancerzach, więc nie oczekujcie po niej zbyt wiele. Fani GoW znajdą tu, co oczywiste, mnóstwo znajomych rzeczy: karabin szturmowy Lansjer z piłą mechaniczną zamiast bagnetu, granaty-korbacze, wrogów wyłażących z podziemnych tuneli (możemy je zawalać granatami, a jakże), szarże na bagnety, brutalne finishery oraz parę postaci mających ten czy inny związek z cyklem gier akcji. Ba! Nazwisko głównego bohatera – Gabe Diaz – powinno się tym, co grali w ostatnie Gearsy jakoś kojarzyć... Oczywiście tych nawiązań jest dużo, dużo więcej.

armatnie jest liczniejsze, agresywniejsze, a do tego zwykle towarzyszą im uzbrojeni sojusznicy, a wszyscy sterowani **całkiem sensowną AI**. A teraz wyobraźcie sobie misję, w której będziecie atakowani przez z 8– 9 takich zespołów, czasami synchronicznie. Naprawdę, idzie się pochlastać, gdy wydaje się, że w końcu kontrolujemy sytuację... a tu nagle wyłazi nowa zgraja. Walka typu dwoje vs 10-15 przeciwników naraz to tutaj niemalże rutyna. Cóż, „o--kur*y-macie!" itd. latają więc gęsto jak muchy nad ścierwem (szczególnie w finale)... ale co za radość potem, gdy jednak skopało się tylko niemilcom. Cieszy mnie cały czas pokazywał 50-60 klatek, więc na pewno dałoby się jeszcze w miarę bezboleśnie podbić parametry grafiki, która i tak **wyglądała naprawdę dobrze i nowocześnie**. Pochwalić muszę filmowe cutscenki, dające poczucie uczestnictwa w „klasycznych" Gearsach. Ale i w trakcie walki raduje się dusza, gdy widzi się jak nacierający stwór konwulsyjnie szarpie się w strumieniu penetrujących go pocisków, które najpierw wyhamowują impet jego szarży, a potem odrzucają niemilca wstecz.

Co do muzyki, to stworzyła odpowiedni klimat tak, że zasadniczo jej nie słyszałem.

To najlepsza w XXI wieku gra ze swego gatunku i absolutnie „must have"!

też, że praktycznie do samego końca gry byłem zaskakiwany kolejnymi, coraz groźniejszymi, przeciwnikami. Są też walki z bossami, w finale każdego aktu.

Oprawa

Grałem na sprzęcie raczej średniej klasy (Intel Core 5, 3,4 Ghz, GeForce 760, 16 GB RAM), korzystając z ustawień automatycznych, i nie narzekam na jakość oprawy, jaką dawał Unreal Engine 4 . Fraps niemal

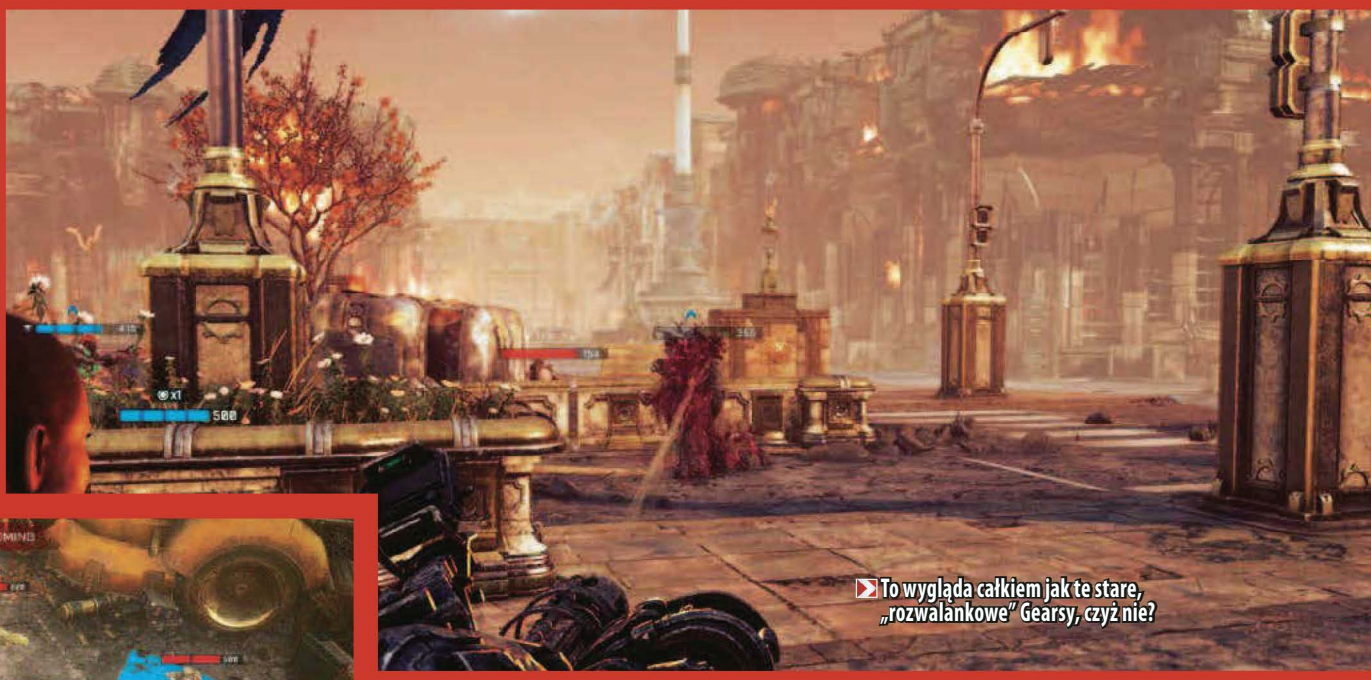
I gdyby moje życie zależało od zagwizdania choćby jednego motywu z GT, to byłbym już martwy, bo zupełnie ale zupełnie jej nie pamiętam. O polskiej wersji językowej nie mogę powiedzieć choćby jednego złego słowa. A to dlatego, że jej zwyczajnie nie ma.

Hmm...

Przyznam, że po 2-3 godzinach gry byłem zachwycony i myślałem o ocenie 10/10.

No, ale z czasem to i owo jednak zaczęło mi nieco zgrzytać. W misjach (i to niekoniecznie tych fabularnych, co byłoby zrozumiałe – ale pobocznych) **twórcy narzucają (zbyt) wiele ograniczeń**. Odgórnie ustalana liczebność drużyny – OK. Ale okazuje się, że np. tych bohaterów nie można w tej misji użyć, bo nie. A tych trzeba wziąć, bo tak. I o ile nagradzanie za spełnienie dodatkowych osiągnięć (np. przejście zadania bez użycia snajperów) jest OK, to czemu np. nagle widzę komunikat „w tej misji nie będziesz mógł korzystać z granatów i stimpaków" albo „boomer ma teraz o 50% większy zasięg ataku"?

Wkurzają mnie też ciągłe losowe zrzuty wroga – nigdy nie wiesz, czy za twoimi plecami nagle nie pojawi się grupa przeciwników. (W XCOM-ach przynajmniej o turę wcześniej sygnalizowano miejsce zrzutu, więc można było się przegrupować, czy choćby przeładować broń; tu jest podobnie w wypadku tuneli, z których



To wygląda całkiem jak te stare, „rozwalankowe" Gearsy, czyż nie?

Zdumiewające, mamy przewagę liczebną... przez chwilę. Bo z tyłu właśnie otwiera się tunel, z którego zaraz wylezie Szarańcza.

wyłażą wrogie posiłki. Ale czasem po końcu mojej tury, gdy już ustawiłem stożki wartownicze w kierunku atakującego wroga, nagle następuje powietrzny desant na flankę i goście atakują z marszu... Czasem też nie jest jasne, ile dana misja będzie trwać – np. obrona punktów zaopatrzenia. Wystrzeliwuję kolejne fale wrogów, po czym nagle misja się kończy, w momencie gdy np. idzie na mnie paru grenadierów i walka trwa w najlepsze. No, fajnie, że koniec – ale dlaczego akurat teraz, a nie za turę albo pięć temu? Nie wiem. I zupełnie, ale to zupełnie, nie ogarniam **dlaczego w tej grze pistolet maszynowy jest celniejszy na długim dystansie niż karabin szturmowy**. A ten z kolei zadaje więcej obrażeń niż snajperka... (i to przy zbliżonej szansie na trafienie krytyczne, choć snajperka powinna mieć tu zdecydowaną przewagę). Ale żeby była jasność – to i tak **najlepsza w XXI wieku gra ze swego gatunku i absolutne „must have"** dla wszystkich fanów i Gearsów, i taktycznych gier akcji. Rzekłem! |CDA|

Tryb warty

O tym trzeba napisać osobno, bo ten fragment gry autorzy GT bardzo ładnie sobie wymyślili. Wchodzimy w niego wyznaczając „stożek obserwacji" dla danego żołnierza. Jego kształt zależny jest od posiadanej broni – np. snajperka ma wąski ale bardzo długi, co symuluje ograniczenia pola widzenia w celowniku optycznym i spory zasięg broni. Za to shotgun – krótki ale szeroki - i możemy je skracać, by zwiększyć szansę na celny strzał. A że widzimy także stożki warty wroga, możemy obchodzić Szarańczę poza zasięgiem ich broni, albo podchodzić z niechronionej strony, czy atakować wzdłuż jego krawędzi. Można też „zdjąć" z nieprzyjaciela tryb warty, za pomocą specjalnego strzału (tylko z pistoletu maszynowego).

JAK POKONAĆ BRUMAKA?

Co to brumak, fani Gearsów niewątpliwie wiedzą. Resztę odsyłam do opisu korreda z „Wiedźmina" („Jedno o niem da się powiedzieć – wredny jest niemożebnie"(*)). Pasuje jak ulał, z tą różnicą że brumak dodatkowo jest wielki jak dom, uzbrojony jak niszczyciel i ma zbliżone opancerzenie i odporność. Krótko mówiąc, napsuł mi sporo krwi. Dlatego podpowiem wam, jak go można w miarę bezproblemowo załatwić.

1. Miej w ekipie co najmniej jednego człowieka ze stimpakiem do reanimacji, warto też mieć kogoś, kto ma w skillach opcję „grupowej regeneracji".
2. Jedyne wrażliwe miejsce brumaka to zbiornik na plecach oraz... dwa działka na rękach. I to od ich wyeliminowania zacznij. W tej fazie w zbiornik strzelaj tylko wtedy, gdy nie będzie innego celu.
3. Gdy już je zniszczysz, nie baw się odtąd w żadne szukanie osłon, bo brumak i tak używa „tupnięć" zadających obrażenia obszarowo. Wykorzystuj wszystkie punkty akcji na przeładowanie broni i przemieszczanie się (i grzej w zbiornik ile się da, wykorzystując wszystkie możliwe bonusy i skille do ilości zadawanych obrażeń). Powiem jeszcze raz: przemieszczaj się!
4. ...Bo pozostanie w „czerwonym kręgu" oznacza trafienie rakietą w następnej turze, co zje ci cały pasek życia. Nigdy. Tego. Nie. Rób.
5. Zauważ też, że trafiony w ów zbiornik brumak obraca się w stronę atakującego, więc tak rozstawiaj ludzi, by mieć kogoś, kto teraz będzie miał okazję do strzału w jego plecy.
6. Nie bój się stawać tuż przy tym stworze, żeby mieć jak największą szansę trafienia – jego tupnięcie tak czy siak zada ci tyle samo obrażeń.
7. Nie marnuj na niego granatów, używaj ich do „zasklepiania" tuneli i eliminacji pozostałych celów... Bo zapomniałem powiedzieć, że brumak przyjdzie ze sporą liczbą fanów, więc będzie jeszcze „zabawniej". (Ale to tylko przedsmak tego, co będzie w finale...)

(*) A tu to, co najciekawsze: „Taki czarci z niego pomiot i plugawiec, taki chwost suczy, że ani o wyglądzie jego ani obyczajach pisać nie będziemy, albowiem zaprawdę powiadam wam: słów szkoda tracić na k*rwiego syna".

OCENA

9+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 8

+ grywalność
+ oprawa
+ wrogowie, wszędzie wrogowie!
+ sensowna AI
+ zachowany klimat Gears of War
+ fajnie pomyślany tryb warty

– jednocześnie za dużo przypadku... i za wiele narzuconych zasad
– będziesz strasznie przeklinać
– dziwna niekiedy charakterystyka broni
– brak polskiej wersji

PEGI ?

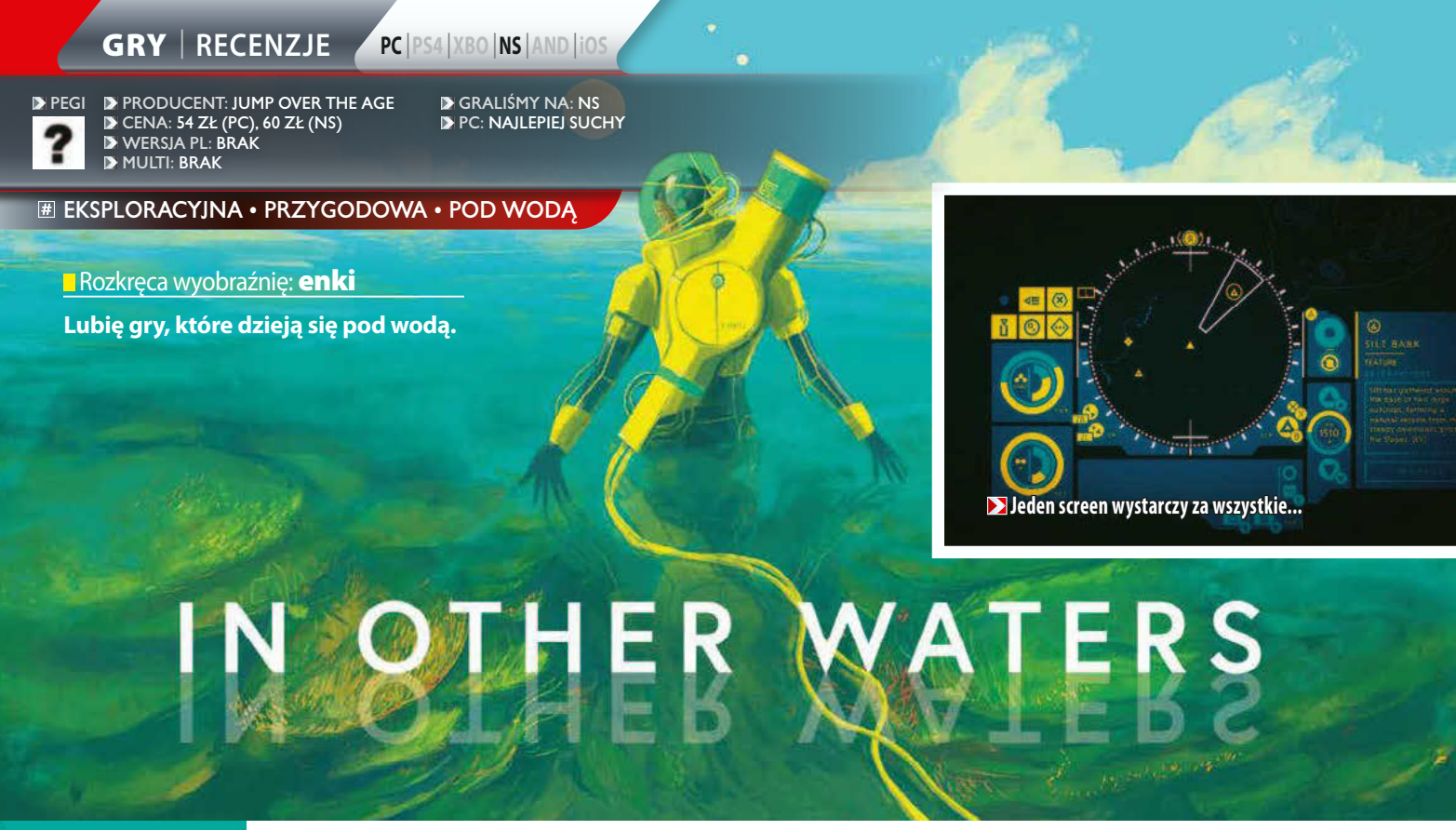
PRODUCENT: JUMP OVER THE AGE
CENA: 54 ZŁ (PC), 60 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: NS
PC: NAJLEPIEJ SUCHY

EKSPLORACYJNA • PRZYGODOWA • POD WODĄ

Rozkręca wyobraźnię: **enki**

Lubię gry, które dzieją się pod wodą.



IN OTHER WATERS

Jeden screen wystarczy za wszystkie...

...ale prawdziwe cuda dzieją się w wyobraźni gracza.

Mowa oczywiście o produkcjach wykonanych co najmniej przyzwoicie, ale jest coś w tym niezwykłym dla człowieka środowisku – w izolacji od powietrza i znanych nam dźwięków, pod kolumną napierającej z niezwykłą siłą wody, w środku niezwykłego i nie oglądanego na co dzień ekosystemu – co fantastycznie buduje immersję. Swój udział miał w tym już dawno temu świat pierwszych dwóch Bioshocków, ale piję szczególnie do nowszych pozycji – Somy i Subnautiki. In Other Waters, projekt jednoosobowego studia, wyróżnia się tym, że ową **„wczuwkę" buduje w zasadzie wyłącznie za pomocą tekstu i sfery audio**.

Obraz ze słów

Wcielamy się tu w tajemniczą sztuczną inteligencję odnalezioną przez Dr Ellery Vas – oceaniczną badaczkę, która samotnie przybywa na planetę Gliese 667Cc(*) przywiedziona wezwaniem dawnej przyjaciółki, Minae. Towarzyszymy doktor przez całą grę jako część jej stroju do nurkowania i służymy jako przewodnik, prowadząc ją od punktu do punktu po mapie oceanicznego dna. Będąc maszyną, świat wokół naszej podopiecznej obserwujemy jako przeoraną izobatami mapę, na której wszelkie rośliny czy żyjątka zaznaczone są kropkami, trwającymi w miejscu, falującymi czy swobodnie poruszającymi się. Bogactwo podwodnego świata, a także jego fauny i flory ujawnia się w licznych tekstowych komentarzach Ellery, które w znakomity sposób zaprzęgają do pracy wyobraźnię, nie nadwyrężając jej.

Jako naukowiec dr Vas opisuje wszystkie napotkane okazy, a w laboratorium w niewielkiej bazie analizuje próbki, uzupełniając wpisy poszczególnych gatunków. Co ciekawe, pełne zbadanie konkretnej rośliny czy zwierzęcia skutkuje pojawieniem się w bazie danych jego szkicu, co przywiodło mi na myśl dawne, miłe wspomnienia z dzieciństwa, gdy cutscenki lub nawet zwykłe plansze z grafiką były nagrodami samymi w sobie dla graczy za progres czy ukończenie gry.

To spokojna, miejscami medytacyjna gra, pozbawiona przemocy – zagrożenia w postaci kończącego się tlenu występują w niej w niektórych miejscach, ale sekwencje osadzone w toksycznych miejscach w żadnym wypadku nie kwalifikują się jako zręcznościowe. Wszelkie pobrane z otoczenia próbki można zresztą wykorzystywać do zasilania kombinezonu i zazwyczaj jest ich wystarczająco dużo, by nie musieć panikować.

Drugie dno

Pogoń za śladami Minae naprowadza nas na trop fabuły właściwej, której szczegółów zdradzać nie będę. Zaznaczę tylko, że choć była wciągająca i z pewną fascynacją sięgałem po Switcha, by popatrzeć na przesuwające się kreski i kropki, a także nurkować głębiej i głębiej, jest zdecydowanie prostsza i bardziej przewidywalna niż filozofująca Soma czy przepastna Subnautica. Ukończenie całości zajęło mi siedem godzin, ale i tak wróciłem jeszcze potem na jedną, by dozbierać wszystkie próbki i wpisy, jakie umknęły mi po drodze.

In Other Waters z pewnością nie zrobiłoby na mnie równie dobrego wrażenia, gdyby rozgrywce nie towarzyszyło **znakomite audio** (zdecydowanie lepsze na słuchawkach niż ze Switchowego głośniczka). To głównie ambient w wydaniu podwodnych efektów dźwiękowych, jak i muzycznym. O to drugie bardzo kompetentnie zatroszczył się Amos Roddy (m.in. seria Kingdom).

Trudno mi polecać mi grę Garetha Martina komukolwiek poza gronem graczy-czytelników i entuzjastów ślimaczego tempa. Z drugiej strony usiadłem do gry niedługo po scalakowaniu po raz drugi Bayonetty, więc absolutnie przed nikim drzwi do podwodnej przygody zamykać nie zamierzam. Jeżeli tylko nie odstręcza cię brak polskiej lokalizacji, sprawdź, a twoja wyobraźnia będzie ci wdzięczna. |CDA|

(*) To jak najbardziej rzeczywiste ciało niebieskie, „superZiemia" odkryta kilka lat temu i położona w ekosferze gwiazdy Gliese 667C. Jeśli wierzyć temu, co podaje seria filmowa „Aliens vs. Predator", Weyland Corporation sterraformuje ją już w 2039 roku.

IN OTHER WATERS

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 4
AUDIO 8

+ ciekawa intryga
+ dobrze napisane opisy to uczta dla wyobraźni
+ znakomity ambient w tle
− może nieco zbyt liniowa

NOWY NUMER MAGAZYNU KAWAII!

/magazynkawaii

JUŻ W SPRZEDAŻY!

PEGI 18

PRODUCENT: INFINITY WARD/BEENOX
CENA: OK. 114 ZŁ (PC), 100 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-4340/AMD FX-6300, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 670/ RADEON HD 7950

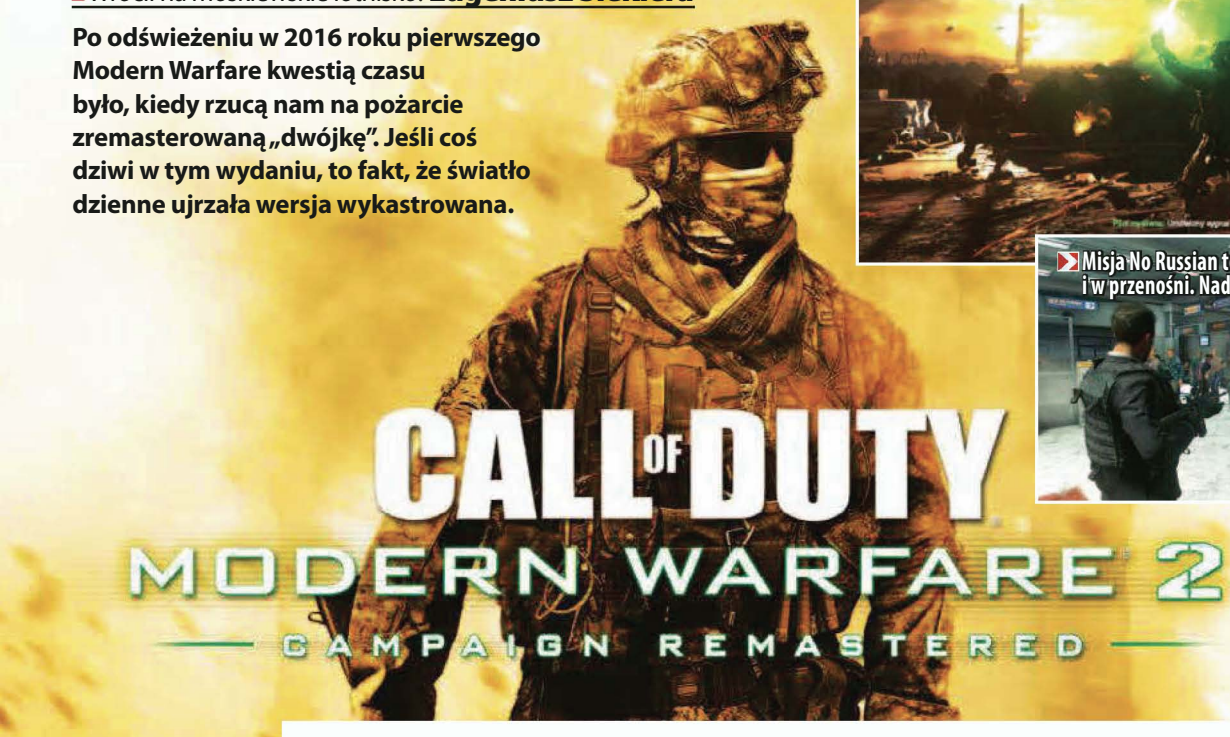
FPS • REMASTER • SHEPHERD, TY GNIDO!

Spektakularne akcje i widowiskowość rodem z wielkiego ekranu – pod tym względem CoD nie ma sobie równych.

Misja No Russian to duży kaliber, dosłownie i w przenośni. Nadal szokuje.

Wrócił na moskiewskie lotnisko: **Eugeniusz Siekiera**

Po odświeżeniu w 2016 roku pierwszego Modern Warfare kwestią czasu było, kiedy rzucą nam na pożarcie zremasterowaną „dwójkę". Jeśli coś dziwi w tym wydaniu, to fakt, że światło dzienne ujrzała wersja wykastrowana.



Wszystko zdradza już sam tytuł – otrzymaliśmy kikut w postaci kampanii singlowej, te zaś, jak wie każdy zainteresowany, w rzeczonej serii nigdy długością nie grzeszyły. Podobnie tutaj, przygoda pęka po kilku godzinach. Fakt, obfituje w furę emocji, szczyptę kontrowersji i garść precyzyjnie wyreżyserowanych misji rozgrywanych w rozmaitych zakątkach globu (od przysypanego śniegiem rosyjskiego gułagu, po skąpane w słońcu brazylijskie fawele), tyle że to przecież powtórka z roz(g)rywki, lista hitów, które znamy na pamięć.

Starzy znajomi, choć nie w komplecie

Activision uzasadnia kontrowersyjną decyzję zmianami, które na przestrzeni lat zaszły w trybach sieciowych kolejnych odsłon cyklu, i tłumaczy pokrętnie, że nie chce odciągać graczy od multi z ubiegłorocznego rebootu MW(*). Dziwić może również czasowa wyłączność na PS4, ale że ta potrwa raptem miesiąc, nie ma o co kruszyć kopii. W chwili gdy czytacie te słowa, gra powinna być już również na PC i XBO.

Ale co tak naprawdę zmieniło się w samej kampanii? Wyłącznie grafika, choć nie ograniczono się tylko do podbicia rozdzielczości. **Największe zmiany dotknęły systemu oświetlenia**, które szczególnie pięknie się prezentuje w misjach rozgrywanych w Waszyngtonie po zmroku. Modele postaci są również znacznie bardziej szczegółowe, otoczenie wzbogacono o dodatkowe detale, a część starych tekstur zastąpiono nowymi. Przy okazji należy pochwalić **wzorową optymalizację** – na gołej PS4 animacja nie przycięła nawet na sekundę. Oczywiście na tle takich odświeżeń jak Resident Evil 3 zmiany w MW2 wypadają blado, bo to nic innego jak zwyczajne pudrowanie noska. Gra wygląda nieźle, ale tylko nieźle – jeśli czymś się broni, to genialnym klimatem. To CoD z czasów, gdy bezbłędnej reżyserii wtórowała szalenie wciągająca rozgrywka, bez futurystycznych udziwnień, za to z fragmentami, po których zbieraliśmy szczękę z podłogi. Oczywiście dziś, gdy znamy tę opowieść na wylot, przypomina to bardziej wizytę starego przyjaciela niż nową elektryzującą znajomość. Ale czy to źle?

Ma ponad dekadę na karku, ale wciąż budzi ogromne emocje.

Emocje wciąż najwyższej próby

MW2 ma już ponad dekadę na karku, ale wciąż potrafi budzić ogromne emocje (choć nie zawsze pozytywne), o czym najlepiej świadczy fakt, że sprzedaż gry została zablokowana przez rosyjski oddział Sony. Nietrudno się domyślić, ze stało się tak za sprawą pamiętnej misji na moskiewskim lotnisku, w której Rosjanie dokonują masowej rzezi wśród ludności cywilnej. I choć pamiętałem to doskonale, bo pewne obrazy trudno wyrzucić z pamięci, misja nadal szokuje. Bardzo dobrze, wszak taki był jej zamysł.

Mimo, iż dwie pierwsze odsłony MW (i Black Ops) uważam za najlepsze, co spotkało współczesnego CoD-a, a w remastera grało mi się wybornie, **jest to jedno z tych odświeżeń, bez których spokojnie moglibyśmy się obejść**. Gra zacna, acz niepotrzebna, bo pierwotna wersja wciąż daje radę. Warto polecić tylko tym, którzy przeleżeli pod kamieniem ostatnią dekadę i z trylogią Modern Warfare jakimś cudem nie mieli wcześniej styczności. Reszta może spokojnie odpuścić. |CDA|

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE...

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 8

+ równie grywalna jak przed laty
+ nadal niesamowicie emocjonująca
+ dzięki zabiegom kosmetycznym nieźle wygląda
+ świetnie brzmi (wciąż genialny soundtrack Hansa Zimmera i Lorne'a Balfe'a)
+ dobrze zoptymalizowana

− kampania na 5 godzin
− a multi brak
− remaster tak naprawdę niepotrzebny

(*) Ptaszki ćwierkają, że remaster multiplayera mimo wszystko też jest pichcony. A jeśli tak, to czy dziesięcioletnia gra sprzedawana będzie na raty, niejako dwa razy? Byłoby to bezczelne zagranie, ale bardzo w stylu Activision.

PEGI ?

PRODUCENT: BOXELWARE
CENA: 90 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: SETKI OSÓB

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5 3 GHZ LUB ODPOWIEDNIK AMD, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 550 LUB ODPOWIEDNIK

SANDBOX • KOSMOS • STATKI KOSMICZNE • BUDOWA

Grafika może się podobać – to stylowe połączenie bloków i kosmicznych klimatów.

AVORION

To maszyna z Warsztatu Steam. Znajdziecie tam mnóstwo okrętów z wielu popularnych gier i filmów.

„Służbowo. Na statek." wchodził: **Krigore**

Jestem przekonany, że gdybym dostał tę grę w czasach, gdy byłem nastolatkiem i dysponowałem niemal nieograniczonym wolnym czasem, byłby to jeden z moich ulubionych tytułów. Świetnie łączy bowiem dwa aspekty, które mnie kręcą: eksplorację kosmosu i budowanie okrętów.

Kosmiczna piaskownica z budowaniem okrętów.

Możliwości „stoczniowe" można skomentować tylko w jeden sposób: wow! Minecraftowy sznyt widać tu na pierwszy rzut oka. Wszystkie konstrukcje powstają z wykorzystaniem bloków – te jednak można dowolnie rozciągać, zmniejszać i dopasowywać. Do tego mamy sporo różnego rodzaju ozdobników w postaci ostrosłupów różnego typu, trapezów, powyginanych elementów. To jednak dopiero początek.

Grunt to równowaga

Każdy blok pełni tu odpowiednią rolę. Mamy więc podstawowe elementy kadłuba, pomieszczenia załogi, ładownie, generatory mocy, opancerzenie i wiele innych – łącznie ok. 30 rodzajów. Mało tego – do budowy statków możemy wykorzystać jeden z siedmiu materiałów, które rzadkością mniej więcej odpowiadają gradacji broni w rolplejach. Oczywiście im rzadszy materiał, tym większe możliwości ma nasz statek.

Również pod względem mechaniki jest bardzo dobrze. Co prawda nasze okręty samoistnie hamują w próżni, ale reszta została zrobiona sensownie i budując statek, musimy zadbać o balans między zużyciem a zapewnieniem energii, o przestrzeń życiową dla załogi, a także o to, by okręt był odpowiednio zwrotny, uzbrojony i opancerzony. Konstrukcję możemy wzbogacać znalezionymi w kosmosie np. modułami zwiększającymi możliwości skanerów czy potencjał górniczy. Trzeba też stworzyć systemy uzbrojenia z działkami, torpedami i myśliwcami oraz obsadzić załogą: nie tylko systemy pokładowe, ale i pion dowodzący z kapitanem na czele – dzięki temu będziemy mogli ulepszać nie tylko własny okręt, ale i tworzyć sobie pomagierów, którymi możemy dowodzić w trybie strategicznym. Postępy widać tu więc zarówno w możliwościach naszego statku, jak i w liczbie i złożoności floty i przeciwników.

Trochę handlu, trochę walki

Jak to w sandboxach bywa, **celem jest przeżycie, rozwój i ekspansja**. Zajęcia szukamy sobie sami, eksplorując kolejne sektory, walcząc z innymi i np. poszukując lepszych złóż czy części do wykorzystania. Zarabiamy kasę, przeznaczamy ją na nowe zabawki i utrzymanie starych. Można handlować, można walczyć – co jest tu bardzo satysfakcjonujące, bo tak naprawdę starcia są okazją do testowania nowych konstrukcji. Ale i bywają bolesne: zniszczenie statku niby pozwala wyciągnąć wnioski i poprawić kiepskie rozwiązania, ale równocześnie pokazuje, że **gra wymaga sporo grindu, co nudzi, szczególnie w początkowych etapach**. Plusem za to jest jednak fakt, że zmiany w budowie okrętu możemy wprowadzać od ręki, w każdej chwili.

Tak naprawdę w grze brakowało mi jednego: sandboksa w sandboksie. Żeby zyskać dostęp do najlepszych części i naprawdę ruszyć z kopyta z budową poważniejszych konstrukcji, trzeba najpierw zgromadzić całe góry surowców. Fajnie byłoby mieć możliwość – jak choćby w Kerbal Space Program – konstruowania okrętów ot tak, w oderwanym od ekonomii zewnętrznym warsztacie. Jak wielką to frajdę sprawia, można przekonać się, odwiedzając Warsztat Steam, gdzie znajdziemy już ponad 18 tysięcy (!) różnego rodzaju okrętów i akcesoriów. **Budowanie własnych, totalnie odjechanych monstrów jest bez wątpienia najmocniejszą stroną gry** i przydałoby się ją dodatkowo wyeksponować.

Ogólnie jednak jestem pozytywnie zaskoczony całością, a możliwościami budowy statków – wręcz oczarowany. Ostatni raz tak dobrze w sandboksie z budowaniem okrętów bawiłem się przy okazji Raftu – choć to oczywiście zupełnie inne statki. Faktem jednak jest, że **każdy kosmiczny majsterkowicz będzie Avorionem zachwycony** – to bez wątpienia jedna z najciekawszych gier tego typu. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 7

+ niesamowite wręcz możliwości budowy statków!
+ przyjemne włóczenie się po galaktyce
+ satysfakcjonująca walka i oblatywanie zbudowanych statków
+ prawdziwe cuda w Warsztacie Steam

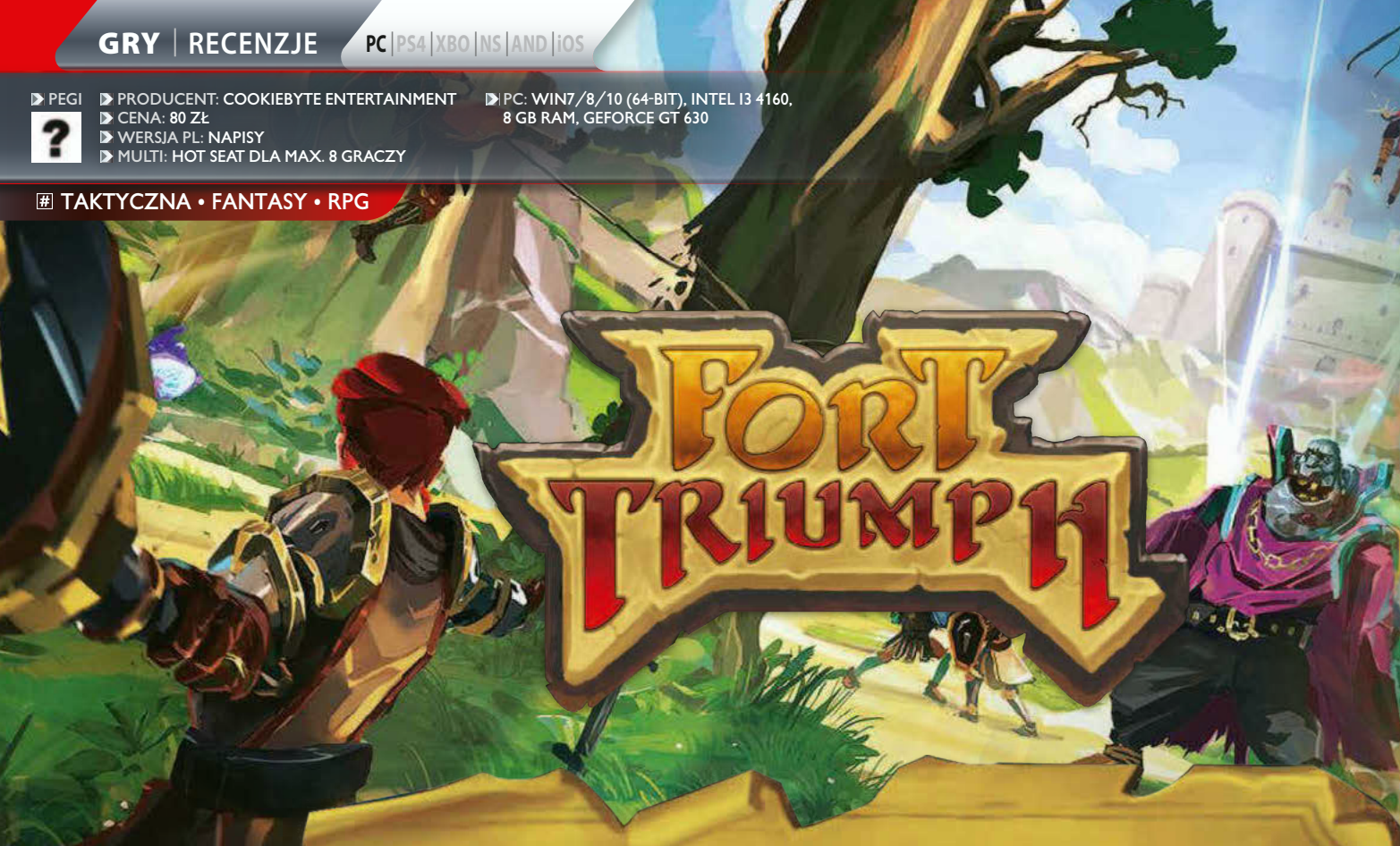
– dużo grindu
– przydałby się niezależny od rozgrywki warsztat
– dość toporny interfejs

PEGI ?

PRODUCENT: COOKIEBYTE ENTERTAINMENT
CENA: 80 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: HOT SEAT DLA MAX. 8 GRACZY

PC: WIN7/8/10 (64-BIT), INTEL I3 4160, 8 GB RAM, GEFORCE GT 630

TAKTYCZNA • FANTASY • RPG



Grał tak, że aż zapomniał o pracy: **Mac Abra**

Jeśli widzę zupełnie mi nieznane i nieduże studio z Izraela deklarujące, że robi coś w klimatach „XCOM spotyka Heroes of Might and Magic" mam prawo być sceptyczny. Ale na szczęście mam też prawo się mylić.

Zaczniemy podsumowaniem. To dobra gra, warta waszej uwagi. Nie jest „wielka", nie „urywa d*py" (ani niczego innego), nie ma w niej nic specjalnie odkrywczego, bo niemal wszystko, co w niej spotkacie, już było. **Jest po prostu dobra, pomimo że obciążona wieloma chorobami wieku dziecięcego**, w tym widocznie cierpiąca na awitaminozę z powodu niedoboru warzyw, a konkretniej to kapuchy. Ale jak już zacząłem grać, to wciągnąłem się tak, że całkowicie zapomniałem o reszcie swych zdalnych obowiązków. A że grałem w słuchawkach, to nie słyszałem też jak reszta ekipy wydzwania i esemesuje do mnie z sugestiami, abym pilnie zajrzał do tego czy tamtego katalogu. **Ta gra powoduje mocny syndrom „jeszcze jednej tury",** ostrzegam! Więc jeśli lubicie (pierwszego) HoMM, King's Bounty, Warlords i XCOM, a nie przeszkadza wam nieco przaśna oprawa graficzna oraz macie jako taką tolerancję na rozmaite bugi, to jest coś dla was.

Ab ovo

Mamy do czynienia z **taktyczną grą turową w realiach fantasy, mocno podlaną sosem RPG**. Oferuje trwającą około 12-15 godzin trójaktową kampanię, która wyraźnie sugeruje zakończeniem, że ciąg dalszy nastąpi. Oraz coś, co skromnie nazwano „Potyczkami", a de facto jest serią minikampanii, w które możemy grać w trybie hot seat w maksymalnie ośmioosobowym składzie. A że możemy tam zdefiniować praktycznie wszystko – otoczenie, frakcję, poziom trudności, liczbę fortów na mapie (tzn. musi być ich co najmniej tyle, ilu graczy, ale może być więcej) itd., to na jedną „potyczkę" rezerwujcie sobie z 3-6 godzin.

Z XCOM-em łączy grę głównie turowy system walki. Na planszy mamy pojedynczych żołnierzy wykorzystujących punkty akcji na rozmaite działania i mogących posługiwać się osłonami, trybem warty itd. Bohaterów możemy rozwijać (złożone drzewko umiejętności) i personalizować. (Choć to akurat potraktowano bardzo symbolicznie, bo mamy wpływ jedynie na kolory ich fryzur, tatuaży i odzieży). Podobnie jak w XCOM-ie kluczowe jest tu korzystanie z ukształtowania terenu i ataki z flanki. (Ważne jest też neutralizowanie jednostek atakujących na odległość poprzez skracanie dystansu). Złośliwie dodam, że chyba zapożyczono też ten specyficzny dla serii Firaxis system obliczania szansy na trafienia, bo dość często zdarzało mi się pudłować przy prawdopodobieństwie zadania obrażeń rzędu 70-75%. (Swoją drogą komputer pokazuje dokładnie, jak to oblicza, wyświetlając uwzględniane modyfikatory za odległość, osłonę itd.).

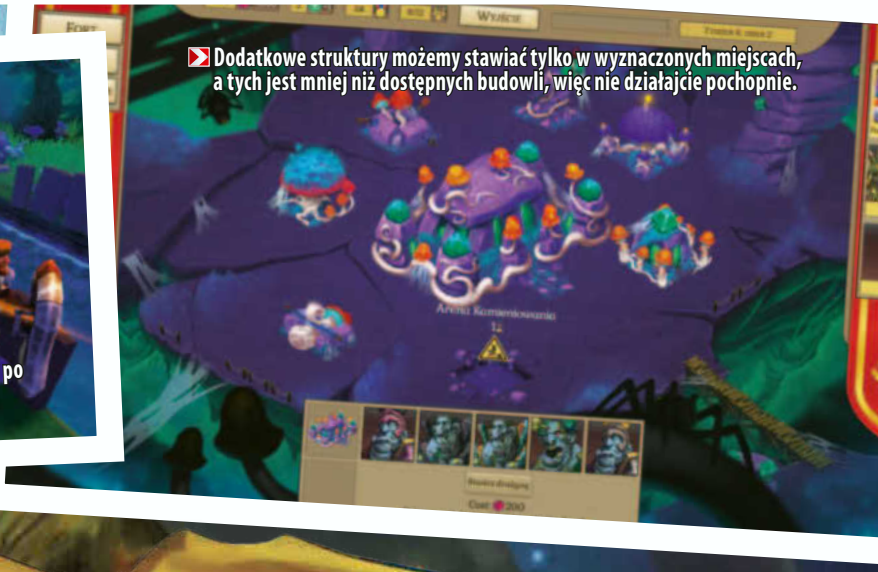
A co ma wspólnego z HoMM? (Dodam, że raczej z tym pierwszym niż z ostatnimi odsłonami). Poza nieco oldskulową oprawą graficzną, to samą ideę – eksploracji ukrytej w „mgle wojny" mapy, przejmowaniu farm, kopalni, znajdowaniu artefaktów podbijających parametry naszych wojowników, rekrutacji bohaterów i tworzeniu z nich drużyn, rozbudowy swego zamku oraz walk na zamkniętych planszach. (Mapa świata i areny, na których toczymy walki, **generowane są proceduralnie**). Ba, jest nawet cykl „tygodniowy", po którym zmieniają się statusy miast, potworów itd. w czasie eksploracji mapy.

Inności

W grze mamy cztery klasy postaci, wspólne dla wszystkich frakcji (paladyn, dzikus, mag, zwiadowca), każda z maksymalnie dwunastoma umiejętnościami, które można ulepszać. Tamże cztery rasy (trolle, gobliny, ludzie, truposze), każda z własnym zamkami i budynkami. Do tego dochodzi ponad trzydzieści wydarzeń

Grafika nieco oldskulowa, ale ma swój urok i bajkowy styl.

Palladyn mocno przypomina Obi-Wana Kenobiego. Przypadek, czy po prostu kolejny smaczek w grze?



Dodatkowe struktury możemy stawiać tylko w wyznaczonych miejscach, a tych jest mniej niż dostępnych budowli, więc nie działajcie pochopnie.

Jeszcze lekko niedopracowane... a już mocno grywalne. Warto!

i ponad osiemdziesiąt artefaktów. Wydarzenia pozwalają zdobyć nagrody za wykonanie zadań. Przedmioty przyznają bohaterom nowe zdolności i/lub dodają bonusy do już posiadanych. Zdobyte doświadczenie pozwala na zakup nowych zdolności i rozwijanie już posiadanych.

W centrum miasta mamy fort (da się go ulepszać), a dookoła wytyczone place, na których możemy stawiać (i zwykle upgrade'ować) rozmaite struktury. Wchodząc do miasta, możemy robić trzy rzeczy: rekrutować nowych bohaterów i tworzyć z nich kolejne drużyny (od 1 do 6 osób w jej składzie); rozbudowywać infrastrukturę fortu; wejść do gildii bohaterów. Tam zaś kupujemy rozmaite „systemowe" ulepszenia dla wszystkich istniejących (oraz przyszłych) drużyn: lepsze uzbrojenie, dodatkowe sloty na ekwipunek itd. Miasta można zdobywać... i tracić.

Oprawa graficzna porywająca nie jest, ale też nie mam do niej specjalnych uwag krytycznych. Co prawda czułem się o sporo lat młodszy, bo grafika 3D (w scenach walk) kojarzyła mi się z początkami WoW-a i pierwszym pecetowym King's Bounty, a mapa główna z pierwszym HoMM... Ale w sumie jest nieco bajkowo, nieco komiksowo, jest klimat fantasy i jest okejka. Podoba mi się też klimatyczna muzyka, szkoda jeno, że to w kółko ten sam jeden temat. Wymagania sprzętowe gra ma tak sprzed lat 10, a na dysku zajmuje całe... 2GB.

Zalety

Do plusów, poza tym, co napisałem na początku, zaliczam też **całkiem niezłe agresywne AI** oraz fabułę, gdzie tylko jedno jest pewne: „nie ufaj nikomu". A na szczególne uznanie zasługuje **poczucie humoru scenarzysty**, oscylujące gdzieś pomiędzy Pratchettem (fantastyczne dialogi pomiędzy bohaterami!), „Monty Pythonem" i grą Overlord, miejscami doprawione szczyptą mocno czarnego humoru. Nie powiem, niekiedy trafiają się niewypały albo żarty starsze ode mnie, ale generalnie grałem z bananem na twarzy, bawiąc się w wychwytanie rozmaitych mrugnięć do gracza. Tu arystokratka o bardzo długim i skomplikowanym tytule z wplecionym weń „Środkowa Tego Imienia", tam nawiązanie do legend arturiańskich itd. A np. jako waluta występują tu... buraki (czyli burakasa). **Bawi też sam system walki, tzn. jego fizyka,** dzięki której możemy stosować dość niekonwencjonalne zagrania. Wróg skrył się za osłoną? To podejdźmy do niej i skopmy mu ją na głowę, co nie tylko zadaje całkiem spore obrażenia ale i oszałamia nieszczęśnika. Albo za pomocą magicznego tornado ciśnijmy niemilca o pobliską ścianę (jw). A można i stosować combosy, np. jeden z moich kopniakiem posyła wroga o parę pól wstecz, a ten, przelatując obok innego »

[female] Polonizacja [/female]

Ze spolszczeniem (kinowym) mam pewien zgryz. Z jednej strony jest zrobiona bardzo dobrze, tzn. widać, że tłumaczenia dokonał ktoś, kto zna i czuje polszczyznę i czyta się to świetnie. (Czasem tylko nieco dziwnie przełożono nazwy zdolności postaci. Np. „nachalny" oznacza, że potrafi on... odpychać od siebie obiekty i jednostki. Albo trafiają jakieś tautologie typu „podarte łachmany"). Za to w niektórych dialogach dzieją się cuda na kiju, choć nie odpowiada za to tłumacz, a raczej fakt, że polska gramatyka (tzn. formy żeńskie/męskie) zdecydowanie nie są kompatybilne z grą. Więc np. do mego zwiadowcy z efektowną brodą towarzysze zwracali się jak do kobiety (a w napisach wyskakiwały niekiedy dziwne frazy typu „nadchodzi [male] zwiadowca [/male] [female]zwiadowczyni[/female]". Trafiają się też nieprzetłumaczone słowa w opisach bohaterów („savage", „mage"), a niektóre znajdźki opisane są jako „option text"... i bądź tu mądry, co one dają itd. Ale tak z ręką na sercu, za bardzo mi to nie przeszkadzało i liczę, że kolejne patche sobie z tym szybko poradzą.

Mapa główna mocno kojarzy się z pierwszym HoMM.

Możliwości rozwoju bohatera jest tu sporo. I faktycznie czuć potem różnicę.

mego żołnierza, dostaje od niego dodatkowe obrażenia, bo ów miał włączony tryb warty. Nawiasem mówiąc, kopniaki (i oplucie!) to tutaj całkiem skuteczne techniki walki w zwarciu.

Wady i babole

Gra spędziła we wczesnym dostępie dwa lata i **jeszcze parę miesięcy na doszlifowanie by jej nie zaszkodziło**. Jest w niej nieco rozmaitych bugów (np. giną niektóre zdobyte itemki po przejściu do nowego rozdziału) i trochę irytujących niedoróbek. Ot, wprawdzie możesz wyznaczyć swej drużynie trasę przez całą mapę... ale gra jej nie zapamięta. I w następnej turze znów musisz wskazać miejsce, do którego chcesz dotrzeć. Większość znajdziek na mapie wymaga pokonania ich strażników, więc irytujące jest, gdy moja wymaksowana drużyna musi mierzyć się z grupką uzbrojonych w widły wieśniaków, którzy nigdy nie zrejterują na sam ich widok. I nie chodzi mi o bezsens takiej walki, gdzie nieszczęsne nooby giną w pierwszej turze od pierwszego ataku, co zmienia starcie w grupową egzekucję. Ale o to, że **każda walka to 30-40 sekund dogrywania planszy, a potem tyleż samo powrotu na planszę główną**. Często sama walka trwa krócej niż owe dogrywki, a człek marnuje masę czasu na wpatrywanie się w ekran ładowania. **Strasznie więc brakuje mi tu opcji „autowalki"** rozstrzyganej w 2-3 sekundy przez komputer bez konieczności owych dogrywek. Pomarudzę też, że w trybie potyczki gra się nie do zdobycia wszystkich fortów na mapie, ale do całkowitego wyeliminowania wrogich bohaterów, co jest nieco męczące bo zmusza do ganiania po całej planszy za uciekającym przeciwnikiem, albo – co gorsza – odszukiwania gdzież to się „zabunkrował". Dodam też, że przy tej liczbie starć zdecydowanie przydałoby się więcej odmian przeciwników.

Ale najbardziej zirytowało mnie, że gra nie zawiera instrukcji, choć to przecież erpeg o dość złożonej w sumie mechanice i zależnościach. Owszem, **jest tutorial, ale bardzo biedny**, i uczący tylko tych najbardziej podstawowych zasad walki oraz tego, że w miastach można stawiać budowle... Nie powiem, granie było w efekcie dość odświeżające, bo przypomniały mi się stare, dobre czasy, gdy jedyna instrukcja do gry, jaką dostawało się od „dystrybutora", brzmiała „crack masz w katalogu głównym dyskietki" i człek potem po omacku odkrywał, co daje naciśnięcie jakiegoś klawisza... Ale to było ponad 25 lat temu, gdy w drodze z giełdy do domu rzucało się kamieniami w dinozaury, a za grę płaciło się grosze, więc coś za coś. Ale dziś, skoro buli się za nią konkretne pieniądze, to oczekuję takich „fanaberii". Poza tym brak instrukcji jest wkurzający, bo nigdy nie wiem, czy niemożność wykonania jakiejś akcji to: a) błąd w grze, b) to ja robię coś źle/nie tak (ale co?!), c) gra mi na to nie pozwala, bo nie spełniłem konkretnego kryterium, np. nie mam odpowiedniego poziomu rozwoju. Ot, mam limit na 5 bohaterów w drużynie, ale nie mogę przerzucić jednego z tych, co mam w zamku do pustego slotu drużyny. Dlaczego? Nie wiem... No właśnie, nie wiem – a chciałbym!

Lecz parafrazując słowa wrednego prezesa (Ochódzkiego, z „Misia"): „niechaj te wady nie przysłonią wam zalet". Dajcie Fort Trumph szansę! |CDA|

FORT TRIUMPH

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 6
AUDIO 7

+ silny syndrom „jeszcze jednej tury"
+ specyficzne poczucie humoru
+ nawet wciągająca fabuła
+ całkiem niezłe, agresywne AI
+ proceduralnie generowane mapy świata
+ nieduże wymagania sprzętowe

− brak instrukcji, a tutorial bardzo po łebkach
− choroby wieku dziecięcego
− nieco przaśna oprawa
− brak autobitwy
− festiwal loadingów

NAJWIĘKSZY MAGAZYN DLA FANÓW MINECRAFTA W POLSCE

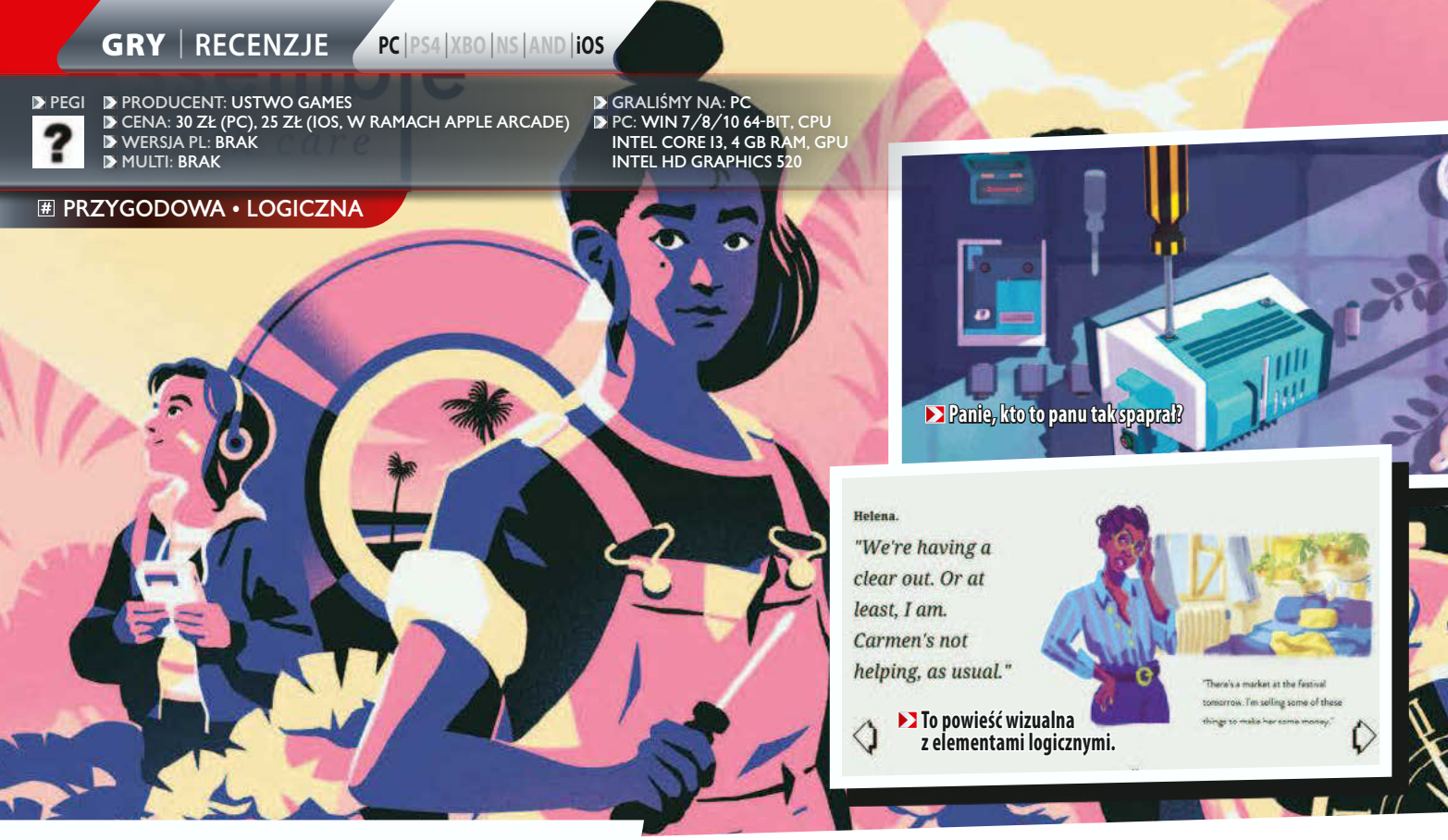
NOWY NUMER JUŻ W SPRZEDAŻY

PEGI ?

PRODUCENT: USTWO GAMES
CENA: 30 ZŁ (PC), 25 ZŁ (IOS, W RAMACH APPLE ARCADE)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10 64-BIT, CPU INTEL CORE I3, 4 GB RAM, GPU INTEL HD GRAPHICS 520

PRZYGODOWA • LOGICZNA



Panie, kto to panu tak spaprał?

To powieść wizualna z elementami logicznymi.

Assemble with: **9kier**

Assemble with care

Miód na serce powinien zajmować ważne miejsce na półce ze słoikami. Dziwne ma nazwy na etykietach – Old Man's Journey, A Short Hike, Assemble with Care... Kto tak nazywa miód?

ASSEMBLE WITH CARE

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 7

+ miód na serce
+ łatwe, lecz angażujące łamigłówki
+ ładny voice acting
+ tania jak barszcz

− krótka
− nie zawsze responsywna

Ten dostarczony przez pasiekę Ustwo sprzedawany jest w 1,5-godzinnych porcjach i dodany do herbaty potrafi rozgrzać zimne, zbolałe serce. Sprawia, że zaczynasz rozmyślać **o podróżach, wolności, o przywiązaniu do przedmiotów, ich znaczeniu i stojących za nimi historiach**. Pozwala wcielić się w młodą dziewczynę, która wyjeżdża z domu i stopniowo zadomawia się w niewielkim miasteczku.

„Dusza" przedmiotu

Utrzymać się w mieścinie pozwalają jej praktyczne umiejętności – **dziewczyna jest utalentowaną złotą rączką, która naprawia zepsute sprzęty** i skleja połamane figurki. Przedmioty, jak gramofon, neonowy szyld czy pozytywka, nieraz zostały przez właścicieli spisane na straty, jednak wystrojona w robocze ogrodniczki Maria daje rzeczom drugie życie. Oczy klientów zaczynają błyszczeć z radości, kiedy odnowione sprzęty przywracają wspomnienia dotyczące przeszłości i bliskich, którzy już odeszli. Czasami nie ma w nich żadnej opowieści, ale radość z odzyskanego przedmiotu wcale nie jest mniejsza.

Maria z radością bierze do ręki śrubokręt, rozkręca telefon, gramofon czy inną pozytywkę i rozkłada na części, wymienia obwody i przyciski, przeciąga kable. Pod obudową kryje się elektronika, ale prawdziwą „duszą" przedmiotu jest to, jakie znaczenie nadaje mu jego właściciel.

Obcość dotyku

Moja przygoda z Assemble with Care odbywała się na pececie, ale produkcja przywędrowała z opóźnieniem z telefonów i tabletów Apple'a. **Czuć w jej rdzeniu – obracaniu, przykręcaniu, nakładaniu kleju, wymianie części oraz przeklikiwaniu krótkich, kojarzących się z Florence sekwencji narracyjnych – mobilny rodowód.** Grając na blaszaku, narzekałam trochę na nieresponsywność i zastanawiam się, czy to samo tyczy się wersji na iOS-a. Nie miałam okazji jej przetestować, ale wątpię. Sterowanie dotykowe zapewne dodałoby naprawianym obiektom plastyczności, niczym w The Room faktycznie wywołało poczucie obracania rzeczy w dłoni czy wykręcania śrubek.

To oprócz długości rozgrywki mój jedyny zarzut wobec tytułu Ustwo, swoją drogą, twórców Monument Valley – choćbym usilnie się zastanawiała, nie wymyślę niczego innego. Tu pastelowa, tam ręcznie malowana grafika jest sympatyczna, a Rebecca LaChance wcielająca się w Marię i narratorkę całej historii ma głos tak przyjemny i naturalny, że naprawdę chce się jej słuchać. Assemble with Care to **zbiór prostych, ciepłych historii** i naprawdę chciałabym, aby takich produkcji wychodziło więcej. Nie każda gra musi stanowić wyzwanie i wywoływać palpitację serca – czasami potrzebna jest jedynie odrobina miodu. |CDA|

Dziwną nazwę na etykiecie ma ten miód na serce.

PEGI 7

PRODUCENT: PIXEL REEF
CENA: 125 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

EKSPLORACYJNA • ZOO Z PAPIERU

Świat gry jest do bólu ascetyczny. I niestety nie wygląda tak dobrze jak na grafikach promocyjnych.

PAPER BEAST

Nasi zwierzęcy towarzysze nie zawsze zachowują się przewidywalnie. Czasem trzeba im pomóc.

Do tego zoo chyba już nie wróci: **Eugeniusz Siekiera**

To jedna z tych gier, którym trudno byłoby się wybronić poza rzeczywistością wirtualną, dobrze więc, że nowy projekt Érica Chahi pojawił się wyłącznie w wersji VR. Z goglami na głowie świat papierowych bestii nabiera zupełnie nowego... wymiaru.

Éric Chahi stworzył doświadczenie równie intrygujące, co usypiające.

Autor legendarnego Another World raczy nas symulatorem spacerowicza lub – jak kto woli – **grą eksploracyjną, ale inną od wszystkiego, co znacie**. Ten narracyjny eksperyment nie stawia nam konkretnego celu. Idea jest dość prosta – masz dziwaczne uniwersum, które zamieszkują równie osobliwe stworzenia, a gogle na twojej głowie pozwalają je odbierać i eksplorować w sposób szczególny. Idź więc przed siebie, ciesz się tym co widzisz, obserwuj i badaj. Sponsorem Paper Beast są literki S jak skromność i M jak minimalizm.

Pół antałka miodu

Świat, do którego trafiamy, zachowuje pozory zamkniętego, żyjącego ekosystemu. Zwierzaki nie pałętają się więc bez celu, ani nie udają figur woskowych z gabinetu Madame Tussaud. **Bawi już sama obserwacja ich zachowania, tego, jak działają w grupie, jak jedne zachowują się względem innych** (czasem agresywnie, czasem przymilnie). Istotne jest również to, że możemy je zaczepiać i wchodzić z nimi w proste interakcje, dzięki czemu popychamy akcję do przodu.

W niecodziennej wyprawie często towarzyszy nam zwierzęcy przewodnik. Na początku jest to wyrośnięty stwór wyglądający jak skrzyżowanie żyrafy z owadem, wyrwany wprost z obrazów Salvadora Dalego, później podobna do psa, szalona plątanina złożona z cienkich papierowych pasków. Wszelkie napotkane stworzenia cechuje szczegółowość układanek origami, ale narzucona prostota nie odziera ich z wiarygodności. To po części zasługa animacji i niezłej fizyki, z której korzystamy również przy rozwiązywaniu łatwych zagadek środowiskowych. Podobnie jak we From Dust, poprzedniej grze Érica, możemy wpływać na najbliższe otoczenie. Przykładowo z pacyn piasku usypiemy sobie łagodne wzniesienie, które zaprowadzi nas dalej, ścianę lodu stopimy rozpalonym do czerwoności kamieniem, i tak dalej. Deformując środowisko i wpływając nań, pomagamy nie tylko sobie, ale i zamieszkującym je zwierzakom.

I wielkie łychy dziegciu

Z wszelkimi łamańcami głowy mam inny problem. **To świat, który rządzi się swoimi prawami, niekoniecznie znanymi z naszej rzeczywistości i często trzeba robić coś na ślepo, bez pomysłu, co dalej**. Są gracze lubujący się w takowych eksperymentach, ja na ogół wolę wiedzieć, że to co robię, ma jakikolwiek sens, a jedno wynika z drugiego. Tutaj w wielu fragmentach ciąg przyczynowo-skutkowy trzeba sobie samemu dośpiewać.

Szkoda też, że miejsce, do którego trafiamy, jest tak ubogie w detale. Wiem, że świat wygenerowany na potrzeby VR ma ograniczenia, ale ascetyzm tej gry przebija wszystko. Cieszy natomiast, że nawigowanie jest proste i intuicyjne, a po okolicy poruszamy się skokowo; wystarczy wskazać znacznikiem, gdzie chcemy się udać i automatycznie teleportujemy się w wybrane miejsce. Plenery są tu dość rozległe, więc przynajmniej nasz błędnik zostaje oszczędzony. Mam problem z tą grą, jak i wystawieniem ostatecznej oceny. **Éric Chahi stworzył doświadczenie równie intrygujące, co usypiające**. I choć to dość krótka przygoda, musiałem uruchomić przy niej dodatkowe pokłady cierpliwości. Cóż, wysoki poziom abstrakcji i wyjątkowo leniwe tempo rozgrywki nie każdemu przypadną do gustu. |CDA|

OCENA
6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 7

+ wygląd zwierzaków i ich zachowanie
+ świetna fizyka i kilka niezłych zagadek, które na niej bazują
+ sterowanie oszczędzające nasz błędnik
+ momentami intryguje

– a momentami wkurza i usypia
– część zagadek to kompletna abstrakcja
– pusty (nie licząc zwierzaków), minimalistyczny świat

PEGI ?

PRODUCENT: COCKROACH INC.
CENA: 36 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, CPU 1,8 GHZ, 1 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

PRZYGODOWA • LOGICZNA

the Gateway trilogy

Trochę jej smutno: **9kier**

Przez ostatni rok-dwa miałam w sobie dwie wilczyce. Jedna z nich pragnęła zagrać w The Gateway Trilogy już, natychmiast po otrzymaniu kodu na wczesną wersję, druga wolała poczekać na pełnoprawną premierę i rozkoszować się dopracowanym produktem.

„Życie domowe w czasie kwarantanny", I. Pogiernicka, kwiecień 2020.

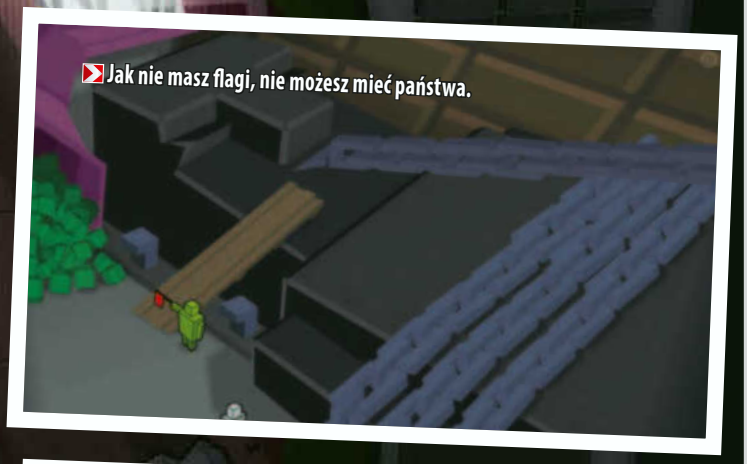
Jak kiedyś grając w The Dream Machine, za wszelką cenę unikałam zaglądania do podpowiedzi, przekonana, że nie warto iść w przypadku tej produkcji na łatwiznę, tak i w tym przypadku zdecydowałam się na samodyscyplinę. Za pierwszym razem lojalność wynikała z niesamowitej przygody, której zwyczajnie nie chciałam sobie psuć solucją, za drugim – szacunkiem do studia, które zdołało przekonać mnie, że tworzy coś wyjątkowego i warto na to czekać. Z tego samego powodu na okoliczność The Gateway Trilogy wzięłam sobie wolne od Twitcha, usiadłam do laptopa z kubkiem herbaty i wzięłam głęboki oddech. Dawno nie byłam tak podekscytowana, nawet jeśli w dwie z trzech części składających się na trylogię mogłam zagrać w przeglądarce dawno temu, i to całkowicie za darmo. Trylogia przejść to remaster dwóch pierwszych odsłon oraz całkowicie nowy rozdział, trwający mniej więcej tyle, ile „jedynka" i „dwójka" razem wzięte i… niestety najsłabszy.

Zostawcie je, niech śpią

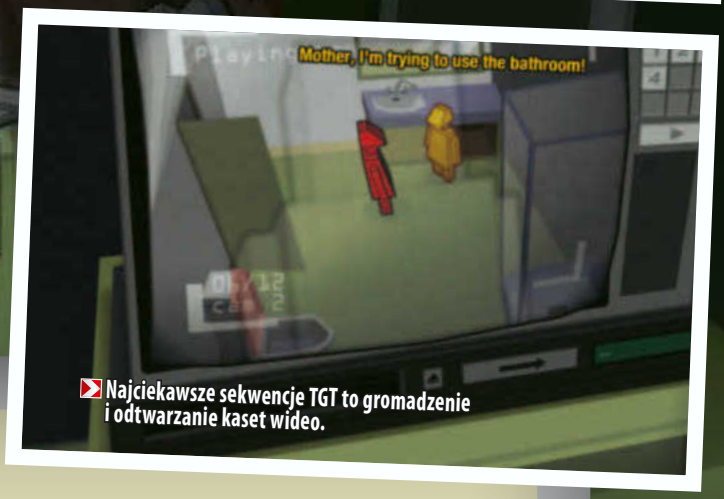
Oryginalne, flashowe The Gateway miało premierę w 2006 roku – kto by pomyślał, że nawet w 2020 wraz z sequelem wywrą na mnie nieporównywalnie większe wrażenie niż świeżutka „trójka". Te **proste, minimalistyczne point'n'clicki polegają przede wszystkim na przechodzeniu z pokoju do pokoju i okazjonalnym wykorzystywaniu obiektów**, ale zawieszenie lokacji w czarnej przestrzeni, nieokreślony główny bohater, fabularna tajemnica rozwiązywana przez gromadzenie kaset wideo, ambient w tle, mechanika tytułowych przejść i nawiązania do The Dream Machine wywołały we mnie lekki niepokój. To naprawdę przygodowe perełki, a zdrobnienie jest tu bardzo na miejscu. Ledwie zdążyłam się zadomowić, zobaczyłam napisy końcowe pierwszej części, a „dwójka" okazała się może dwukrotnie dłuższa – łącznie zajęły mi maksymalnie 1,5 godziny. Wkręciłam się i choć duet zdawał się zamykać historię, byłam podekscytowana perspektywą trzeciej części – obszerniejszej i stworzonej przecież na bazie doświadczeń wyniesionych nie tylko z dwóch pierwszych odsłon, ale także sześciu rozdziałów The Dream Machine.

Nowa, trzecia odsłona The Gateway była niepotrzebna.

Naprawdę nietrudno nie zgodzić się z licznymi głosami graczy mówiących, że **Cockroach wzięło cały dorobek pierwszego i drugiego The Gateway i przy okazji „trójki" kompletnie go rozdeptało**. Zabawa bazująca do tej pory na intrydze, skojarzeniach i zróżnicowanych łamigłówkach została tu zastąpiona przez bieda-The Witness, czyli kilka wariacji na temat tej samej nudnawej zagadki. Zamiast eksploracji – nauka schematów i wykorzystywanie ich, by każdorazowo przedrzeć się przez korytarz. Przesunięcie ciężaru mechanicznego z interesującej przygodówki w kierunku



Jak nie masz flagi, nie możesz mieć państwa.



Najciekawsze sekwencje TGT to gromadzenie i odtwarzanie kaset wideo.

tradycyjnej, żeby nie powiedzieć sztampowej gry logicznej. Wreszcie finał – usilne nawiązanie do historii z poprzednich części – w przypadku którego trudno zresztą ocenić, czy było to zakończenie tragiczne, czy komediowe. Zbyt lekki, by być faktycznie gorzki, zbyt kwaśny, by uznać go za zabawny. Opowieść przedstawiona w The Gateway 3 to w zasadzie spin-off, bez którego historia radzi sobie doskonale, a nawet lepiej niż z nim.

Na to czekałam?

Właśnie spadek poziomu i przebudowanie fundamentów w trzeciej odsłonie jest głównym powodem, dla którego trudno mi ocenić trylogię. Nie pomaga to, że **zremasterowane wersje dwóch poprzednich nie różnią się zbytnio od oryginałów**, jeszcze do niedawna dostępnych za darmo. Gry są rozczarowująco krótkie – łącznie spędziłam przy nich trzy, może trzy i pół godziny – a i tak finał ostatniej mi się dłużył. Czekałam na The Gateway Trilogy tyle czasu i czuję, że produkcja nie zasłużyła na taki rytuał, jaki ode mnie dostała. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 6

AUDIO 6

- \+ ciekawa, klimatyczna konwencja
- \+ angażujące „jedynka" i „dwójka"
- \+ nawiązania do The Dream Machine
- \+ jeden nowy rozdział…
- – …który na tle reszty wypada słabo
- – mało widoczne zmiany w remasterach
- – rozczarowująco krótkie
- – kwaśno-gorzkie zakończenie trylogii

REKLAMA

REPUBLIC OF GAMERS

ROG STRIX XG17AHPE

Najszybszy na świecie obilny monitor gamingowy

240Hz 7800mAh 3ms MicroHDMI

17,3-calowy ekran Full HD IPS,
częstotliwość odświeżania 240 Hz,
czas reakcji 3 ms, bez efektu „tearingu".

Wbudowana bateria o pojemności 7800 mAh
zapewnia maks. 3,5 godziny czasu pracy przy 240 Hz.

#grajzdomu

Dostępny w morele.net

ASUS

REKLAMA

PEGI ?

PRODUCENT: ATOMIC WOLF
CENA: 70 ZŁ
WERSJA PL: TAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA NS
PC: WINDOWS 7/8/10 64-BIT, AMD RYZEN 3/ INTEL CORE I3 3 GHZ, 6 GB RAM, GEFORCE GTX 660/ AMD RADEON R7 370

KOMIKS • INWIGILACJA • CYBERPUNK

LIBERATED

Zakrywa twarz: **Witold**

Wszyscy cenimy sobie swoją prywatność. Trudno też znaleźć kogokolwiek, kto usprawiedliwiałby inwigilację obywateli na szeroką skalę. No, chyba że w grę wchodzi walka z terroryzmem. Albo przestępcami. Albo... pandemią.

Twórcom Liberated wyjątkowo śpieszno do premiery. Nie chodzi tylko o typowo biznesowe powody, ale także – jak zdradzili mi w rozmowie – o fakt, że rzeczywistość może nie tylko dogonić, co wręcz przegonić ich tytuł. Atomic Wolf nie tylko bierze na tapetę klasyczny już konflikt wolność-bezpieczeństwo, ale nurza go również w fake-newsowym sosie. W świecie gry rząd USA wykorzystał bowiem głośny zamach do zwiększenia kontroli nad mieszkańcami, tworząc obejmujący wszystko i wszystkich System Oceny Społecznej. Obywatele są zmuszeni do porzucenia płatności gotówką, brak aktywności w mediach społecznościowych od razu budzi podejrzenie służb, a SOS nagradza pozytywne wzorce i karze niewłaściwe zachowanie. Policja jest wszechwładna oraz przesadnie brutalna, wszelkie protesty tłumione są zaś w zarodku. Gracz więc po prostu wie, iż za wspomnianym zamachem *musiał* stać rząd... Tylko właściwie dlaczego?

Skradanie się ma swój klimat, ale na ogół doskonale radzimy sobie bez niego.

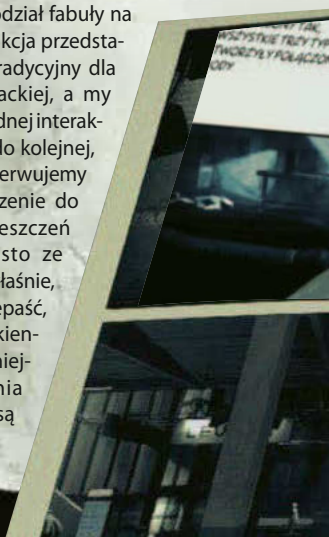
Z automatu przyjmujemy perspektywę organizacji Liberated, której wytłumaczenie wydaje się nam najrozsądniejsze. W naszej rzeczywistości potraktowalibyśmy je jednak jako teorię spiskową – i dokładnie tak robią mieszkańcy tego świata. Przeciwwagą dla buntowników jest kapitan Frank Robbins: policyjny weteran, bohater społeczeństwa i jeden z architektów systemu powszechnej inwigilacji. Akcję z jego perspektywy obserwujemy przez połowę gry i mogła to być świetna okazja, abyśmy poznali racje drugiej strony.

„Mogła" ponieważ twórcy, chcąc doprowadzić projekt do końca, byli zmuszeni ograniczyć fabularny rozmach. Frank, mimo że wzbudza naszą sympatię, ma po prostu pecha być po złej stronie barykady i nie może należycie wybronić swojego. Twórcy wskazują nam zresztą, komu kibicować, ukazując większość przedstawicieli władz jako bydlaków. Buntownicy przy nich – chociaż także nie stronią od przemocy – są po prostu zdesperowanymi ludźmi walczącymi nie tyle o wolność, ile o przeżycie. Ostatecznie jednak to nie słuszność w konflikcie Liberated-rząd jest istotna, ale reakcja społeczeństwa. Atomic Wolf wystawia mu jednak dość gorzką ocenę.

Ignorancja to siła

Podczas przygody poznamy całkiem sporo bohaterów, ale charaktery wszystkich są ledwie nakreślone. W zeszytach rozpoczynającym i kończącym wydarzeń czy akcji nie brakuje, ale w środku gry – gdy na pierwszy plan wychodzi Frank – zabawa staje nieco bardziej monotonna, a fabuła ciut oszczędniejsza. Także wybory, tak ochoczo wykorzystywane na początku zabawy (owocujące nowymi fragmentami rozgrywki, lecz ostatecznie niezmieniające toku historii), później właściwie znikają. Zresztą i scenariuszowi zdarzają się przez to potknięcia – niektóre dziury trzeba łatać np. nadmiernie ekspozycyjnymi dialogami. Te ostatnie naprawdę trzymają jednak poziom, nawet jeżeli w jednej, dość dramatycznej scenie trudno się co najmniej nie uśmiechnąć pod nosem, słysząc bijącą z kadru nieporadność.

Właśnie, kadru, ponieważ jak już pewnie zauważyliście, **Liberated to interaktywny komiks**. I nie chodzi tu wyłącznie o dymki czy podział fabuły na zeszyty – cała akcja przedstawiana jest w tradycyjny dla tej formy literackiej, a my skaczemy od jednej interaktywnej ramki, do kolejnej, w której np. obserwujemy dialog. Wchodzenie do nowych pomieszczeń wiąże się często ze zmianą kadru właśnie, spadając w przepaść, wylądujemy okienko niżej, a ważniejsze wydarzenia akcentowane są



Elementy platformowe zdarzają się sporadycznie.

przejściem na kolejną stronę; wszystkie efekty dźwiękowe są także oddane onomatopejami. Trudno zaś nie zaklaskać z uznaniem, gdy w ramach fabularnej retrospekcji gra po prostu... cofa się na początek numeru.

Byłem zaskoczony, jak wszystko to zgrabnie prezentowało się w akcji – **wrażenia obcowania z komiksem dopełniał zaś styl graficzny**. Dystopijny klimat bije z każdej planszy, a kreska – chociaż z początku nie byłem do niej przekonany – ostatecznie jest w stanie ukazać wszystko, co zaplanowali twórcy. Paleta czerni i szarości czasem ich co prawda ogranicza, ale robią co mogą z oświetleniem, aby całość wyglądała interesująco. Gdy jednak przechodzimy do interaktywnych momentów... Aj, potrafi zaboleć. **Sceny generowane przez silnik graficzny gry mocno odbiegają od dzisiejszych standardów, animacje są koślawe, a i modele nie prezentują się zbyt szczegółowo** – zwłaszcza kiedy akcja ukazywana jest w trójwymiarze. Nawet w nich jednak mile potrafią zaskoczyć małe detale, szczególnie w pierwszym zeszycie – animowana reklama aktywująca się, kiedy obok niej przechodzimy, podobała mi się za każdym razem.

Wojna to pokój

Przy tym wszystkim **najmniejsze wrażenie robi sama rozgrywka**. Nie dlatego, że można nazwać ją nieudaną czy nieistotną – po prostu nie obroniłaby się jako oddzielny produkt. Liberated jest bowiem miksem strzelania, skradania się, skakania po platformach i rozwiązywania zagadek logicznych, a wszystko to uzupełnione okazjonalnymi quick time eventami. Dominuje zdecydowanie ta pierwsza aktywność: podczas zabawy zrobimy bliźnim niemiłe z pomocą chociażby pistoletu czy karabinu, trudno jednak czerpać z tego ogromną przyjemność. Headshoty dają co prawda niemałą satysfakcję, ale co z tego, kiedy celownik stale dygocze i w chwilach zawieruchy bezpieczniej po prostu wpakować magazynek w łatwiejszy cel. Horrorem są za to drony, z którymi przyjdzie nam się kilkukrotnie zmierzyć – ich ciągłe uniki doprowadzały mnie do szewskiej pasji aż do momentu, kiedy w moje ręce wpadła strzelba. Poziom trudności jest też dość nierówny: przez większość gry walka nie stanowi problemu (chociaż twórcy służą trybem czytelnika, w którym jest sporo łatwiej), lecz zdarzają się momenty zmuszające nas do serii powtórzeń.

Skradanie się ograniczono co prawda do trzymania jednego przycisku i okazjonalnego chowania się za rogiem, ale mijanie nieświadomych naszej obecności przeciwników jest przyjemne. Przykro więc, że oprócz jednej czy dwóch scen nie ma po prostu sensu; mimo obecności cichej eliminacji łatwiej po prostu na spokojnie wycelować w głowę z broni palnej – amunicja się nie kończy, a wrogowie mają słaby słuch. Platformowe elementy są miłą odmianą, jednak najbardziej żal mi potraktowanych po macoszemu łamigłówek: jest ich raptem kilka, w tym część się powtarza. Szkoda, bo wszystkie są sympatyczne.

Komiks na wieczór

Mimo interesującej fabuły i poruszanych problemów grę zapamiętamy przede wszystkim z powodu jej stylu prezentowania rozgrywki. Interaktywny komiks jest bowiem medium idealnym dla dziesiątek innych historii. Dodatkowo odcinkowy format idealnie sprawdza się na wieczór – półtorej godziny powinno bowiem spokojnie wystarczyć na pojedynczy numer. Mam zresztą cichą nadzieję, że w niedalekiej przyszłości doczekamy się DLC z kolejnymi zeszytami: uniwersum gry ma jeszcze niemało tajemnic, a ja nie obraziłbym się, gdybym mógł wracać do niego na dłuższy moment raz na kilka miesięcy. **|CDA|**

Wybory wpływają na historię tylko w ograniczonym stopniu.

Liberated to po prostu interaktywny komiks – i sprawdza się to świetnie.

Łamigłówek w grze jest zdecydowanie za mało.

Czym byłby komiks bez onomatopei?

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 8

AUDIO 9

+ forma, forma, forma!
+ intrygująca fabuła
+ komiksowy styl

− sama rozgrywka jest raczej tłem
− za mało zagadek
− czuć cięcia w scenariuszu

PEGI ?

PRODUCENT: JUTSU GAMES
CENA: 90 ZŁ
WERSJA PL: TAK
MULTI: NIE

PC: WINDOWS 7/8/10, CPU 2 GHZ, 6 GB RAM, GEFORCE GT 650

SYMULATOR • SŁUŻBY RATUNKOWE • MIKROZARZĄDZANIE

1·1·2 OPERATOR

Odbiera telefon: **Witold**

Ogromny pożar trawi podmiejski las, karambol zakorkował Most Gdański, po wybuchu gazu pod ruinami budynku leży grupa rannych... a ja wysyłam jedyny wóz strażacki do kota siedzącego na drzewie. No co, trzeba ustalać priorytety.

Może na to nie wygląda, ale w takich momentach można się spocić.

Sięgając po produkcję Jutsu Games, wszyscy musimy być przygotowani na równie rozdzierające dylematy. Jako tytułowy operator numeru alarmowego mamy bowiem pełnię władzy nad służbami ratunkowymi danego obszaru i od nas tylko zależy los mieszkańców: możemy przecież skupić się wyłącznie na poważnych przestępstwach i wypadkach, ignorując np. płonące śmietniki. Odbije się to w pewnym stopniu na naszej reputacji, jednak nie tak bardzo jak pozwolenie na ucieczkę sprawców napadu na bank.

Jeśli chcesz się spocić, odpal grę bez aktywnej pauzy.

Wszystko ma swoje priorytety. Drugą możliwością jest zajmowanie się absolutnie każdym zgłoszeniem. Przez sporą część gry nie jest to zresztą trudne, zwłaszcza jeżeli odpowiednio się przygotujemy. Przed każdym dyżurem warto więc rozstawić poszczególne jednostki na mapie i zakupić specjalistyczny sprzęt oraz – co zdecydowanie najważniejsze – nowe pojazdy. Przed skompletowaniem floty śmigłowców powstrzymuje nas budżet: pieniędzy zawsze jest za mało i nawet rozwiązując 100% przypadków, rzadko będziemy w stanie pozwolić sobie na coś bardziej luksusowego niż zwykły radiowóz i ambulans.

Prawdziwa zabawa zaczyna się jednak wraz ze startem dyżuru. Napływające zgłoszenia nie tylko wymagają wyboru odpowiednich służb (a nierzadko ich kombinacji), ale także konkretnych rodzajów pojazdów – do wystawienia mandatu wystarczy każda jednostka policyjna, ale już przy ciut poważniejszych przestępstwach potrzeba furgonetki, zaginione dzieci szybciej znajdzie zespół wyposażony w specjalistyczny ekwipunek itp. itd. Dlatego jeżeli nie zachowacie zimnej krwi (a nie zachowacie), wasz precyzyjny plan szybko zamieni się w absolutny chaos.

112 Operator jest przy tym piekłem mikrozarządzania – nasi podwładni naprawdę niewiele rzeczy robią sami z siebie, a przy kilkudziesięciu jednostkach łatwo przeoczyć leniących się 5 metrów od ofiary medyków. Pomocni w tym momencie są dyspozytorzy, których możemy zatrudnić w poszczególnych dzielnicach, ale ich skuteczność pozostawia nieco do życzenia.

Oprócz zwykłych przypadków zdarzają się także specjalne zgłoszenia, przy okazji których możemy faktycznie poczuć się jak operator numeru alarmowego. Znika wtedy opcja pauzy, a my jesteśmy zmuszeni zarządzać wszystkimi jednostkami, jednocześnie wybierając odpowiednie opcje dialogowe. Ktoś zgłasza, że znalazł ciało z dziurą w głowie? Gdy trochę popytamy, okaże się, że rozmówca mówi o samym sobie i zamierza popełnić samobójstwo. My możemy go od tego odwieść... lub też od razu wysłać karetkę pod wskazany adres i zakończyć połączenie. Ja sam zresztą walcząc z serią pożarów, udzieliłem błędnych porad dotyczących pierwszej pomocy na nieprzytomnej dziewczynie (notabene gra uczy nas odpowiednich zachowań podczas ekranów ładowania) – jak się domyślacie, nie skończyło się to najlepiej.

Chaosu nigdy dość

W tym wszystkim zaskakuje, że w 112 Operator jest też coś, co można by od biedy nazwać fabułą. Dostajemy maile mieszkańców miasta, a w kolejnych scenariuszach staramy się doprowadzić do ujęcia seryjnej zabójczyni czy podpalacza. Miejsce mają też wydarzenia większego kalibru – awaryjne lądowanie samolotu, dla którego ekspresowo musimy przygotować pas i zapewnić opiekę medyczną pasażerom, koncert, który trzeba zabezpieczyć etc. Atrakcją stanowi też możliwość rozpoczęcia rozgrywki w dowolnej większej miejscowości na świecie: nie jest to może tak ciekawe jak kampania, ale to rzadka okazja ujrzenia swojego rodzinnego miasta w grze. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 5
AUDIO 5

+ wymagająca, ale i przystępna rozgrywka
+ mnogość różnych pojazdów i sprzętu
+ wciąga jak szlag

− na późniejszych etapach rosnąca nieczytelność
− niekiedy głupiejący podwładni

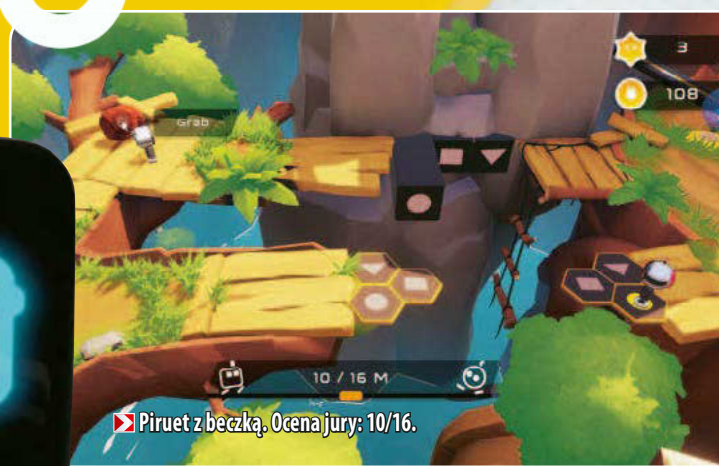
PEGI 3

PRODUCENT: NEXT STUDIOS
CENA: 54 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP DLA 2 OS.

PC: WINDOWS 7 SP1/8.1/10, I3 DUAL CORE, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 660

ZRĘCZNOŚCIOWA • KOOPERACYJNA • PRZYGODOWA

Połączeni nitką spaghetti.


Piruet z beczką. Ocena jury: 10/16.

Bip, bip?: Cerebrum

Prawa, lewa, prawa, lewa, maszeruje robot i nudę rozwiewa!

Dopiero co chichotałam jak nakręcona z powodu odkrycia na YouTubie pana Makłowicza śpiewającego „Bu bu bu bu bu bi bi bi bi bi bi" podczas przyrządzania spaghetti aglio, olio, peperoncino. Zaledwie kilka dni później trafiła mi się gra, w której nie dość, że bohaterowie też bupczą i bipczą, to jeszcze poruszają się w taki sposób, że znów turlałam się ze śmiechu.

Żeby coś osiągnąć, trzeba współpracować

W Biped kluczowe jest opanowanie synchronizacji. Bez tego roboty Sila i Aku nie zrealizują misji, jaką jest aktywowanie kolejnych latarni. Nadawany przez nie sygnał jest kluczowy dla mieszkańców. Co zatem trzeba zrobić, by pomóc innym w niedoli? Przede wszystkim trzeba nauczyć się poruszać robocikami, a robi się to niby banalnie, bo wyłącznie za pomocą dwóch klawiszy myszy lub pada. Lewa noga, prawa noga. Można iść powolnym krokiem, dreptać, sunąć, biec, kręcić piruety, a wszystkie te akcje wykonywane przez bipedy są tak zabawne, że nie da się długo utrzymać miny pokerzysty.

Po opanowaniu chodzenia konieczne jest przyswojenie, jak odnóżami łapać, rzucać, wciskać i przesuwać, gdyż mechanizmy pozbawione są rąk. Sprawne korzystanie z możliwości kończyn przyda się podczas peregrynacji po kolejnych planszach. Jest ich dziesięć, plus dwie bonusowe na każdą lokację, do odblokowania po ukończeniu głównej podróży. W trakcie wojaży ustrojstwa mierzą się z wieloma przeszkodami, które musimy omijać, stosując wyżej wymienione czynności. I tak, jak odpowiednio ustawiona przez pana Makłowicza temperatura kuchenki ratuje przed spaleniem czosnek do wspomnianego spaghetti, również prawidłowo stawiane stopy robocików ustrzegą je przed osunięciem się w przepaść. Po prostu rozważna współpraca się opłaca. Dzięki niej można wiele zyskać, np. pyszne jedzonko albo skarby. Potem za te skarby można kupić filuterne wdzianka i wystroić bipedy zupełnie tak, jak spaghetti przystrajamy serem. Ach!

Wesołe jest życie bipeda

Choć przejście gry polega wyłącznie na sprawnym operowaniu dwoma przyciskami odpowiadającymi za prawą i lewą nogę, to kolejne plansze i pojawiające się na nich zagadki są na tyle dobrze zmodyfikowane, aby rozgrywka nie nużyła. Nie raz (i nie dziesięć) podczas prób przejścia poszczególnych zagadek mylą się robocie nogi, przód z tyłem i góra z dołem. Wiele zadań wymaga logicznego myślenia oraz dobrej koordynacji. Całe szczęście, kilkukrotne powtarzanie czynności wcale nie irytuje. Raczej śmieszy do rozpuku, bo roboty są tak zabawnie zaprojektowane. **Gra w pojedynkę jest przyjemna, jednak nic nie przebije rozgrywki w trybie kooperacji.** Dopiero w tej wersji Biped uwypukla zalety wspólnego dążenia do celu, zamiast działania wbrew kompanowi i rywalizacji. Chociaż ten ostatni element można wprowadzić – zbieranie skarbów (choć wpadają one na wspólne konto) jest na tyle satysfakcjonujące, że podczas co-opa mimo wszystko ma się ochotę podkładać sobie nogi, aby samemu zgarnąć więcej monetek i rozwalić więcej beczek ze złotem. Biped to świetny tytuł na miłe spędzenie wieczoru zarówno dla dorosłych, jak i młodszych odbiorców. W pierwszym przypadku chyba szczególnie dla indywidualistów, którzy dzięki tej grze w końcu mogą odkryć przyjemność we wspólnym działaniu. |CDA|

Okiem Bastiana

OCENA 7

Trochę nie wyobrażam sobie w Biped grać samemu – co-op daje mnóstwo frajdy choćby z samego obserwowania poczynań drugiego gracza. Cerebrumka ujęła myszkę, ja zaś złapałem za pada. Tym steruje się naprawdę wygodnie (każda gałka odpowiada za osobną kończynę), nawet chyba nieco bardziej intuicyjnie niż gryzoniem. Gra jest króciutka – całość pękła nam w 3 godzinki, jednak zgodnie na koniec stwierdziliśmy, że jesteśmy gameplayem całkowicie nasyceni, a spragnieni wrażeń mogą spróbować się na dodatkowych, trudniejszych poziomach (które już niestety nie rozwijają ciekawie mechanizmów, raczej powtarzają stare). PS Pokochacie zimową krainę. Przekreatywna!

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 5

- + beczka śmiechu
- + zróżnicowane plansze
- + wciągająca
- + nie nuży, a uczy
- + w planach wersja na PS4 i NS
- − kamerze raz zdarzyło się zaciąć
- − brak języka polskiego
- − nudna muzyka

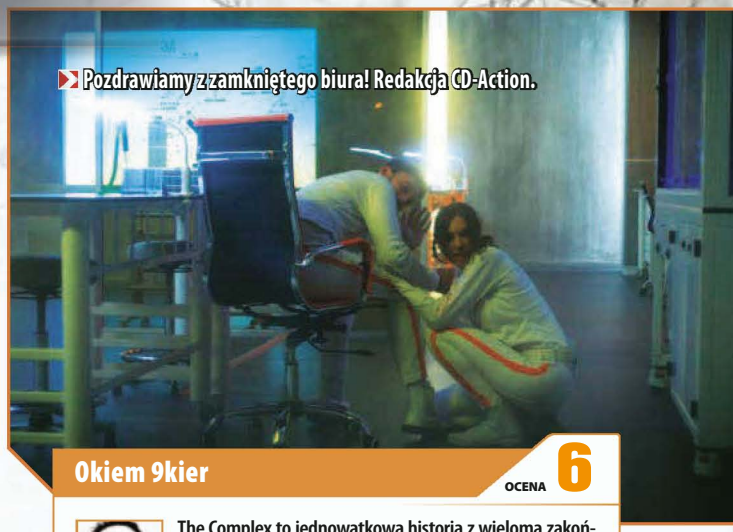
PEGI 18

PRODUCENT: WALES INTERACTIVE
CENA: 50 ZŁ (STEAM)
WERSJA POLSKA: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WINDOWS 7-10, CORE I3/AMD 2,4 GHZ, 2 GB RAM, GEFORCE GTX 460

PRZYGODOWA • FILM

Ciekawostka: podejmowanie wątpliwych moralnie decyzji wzmaga... inteligencję.


Pozdrawiamy z zamkniętego biura! Redakcja CD-Action.

THE COMPLEX

Okiem 9kier

OCENA 6

The Complex to jednowątkowa historia z wieloma zakończeniami. To zdecydowanie bardziej film niż gra – nie chodzi jednak o technikę FMV, lecz o fakt, że decyzji do podjęcia jest w fabule naprawdę garstka. Filmem jest natomiast bardzo przeciętnym: niezbyt dobrze zagranym, rozczarowująco krótkim (nieco ponad godzinę), a do tego w chwili pisania tej minirecenzji kosztującym tyle, ile dwa bilety do kina. Przyznaję, że wkręciłam się trochę w scenariusz, ale finał, który sobie uwarzyłam, w ogóle mi się nie podobał i na pewno nie będę sprawdzać kolejnych zakończeń – nawet na YouTubie.

Narrację prowadzi: **Cerebrum**

Jakiś czas temu Krigore pochwalił się, że kupił mikroskop do smartfona o deklarowanym powiększeniu x100. Jako modela do testów lupki wykorzystał ziarnko cukru.

Redakcja podziwiała strukturę kryształka. Enki zasugerował, żeby zasadzić go w doniczce. 9kier go poparła. Omekr uznał, że na pewno wyrośnie z niego drzewko cukierkowe. Od razu zgłosiłam się, by pielęgnować roślinkę. Ninho rozpisał w Excelu prawdopodobieństwo przychodów z dodawania do pisma owoców drzewka zamiast pełniaków. Bastian zaczął się ślinić. Mimbla zarządziła, żeby nagrać filmik z procesu konsumpcji cukierków przez Bastiana i zaaranżowania do tego efektów podobnych do występujących w grze Super Mario Bros. Mac Abra zadzwonił do DaeLa, aby ten napisał artykuł do publicystyki o wykorzystaniu motywu słodyczy w platformówkach. Nastał chaos.

Podejmowanie decyzji

Ustaliliśmy, że realizujemy wszystko po kolei. Drzewko rośnie jak na drożdżach, choć zamiast nich, jako nawozu użyłam pokruszonych skorupek jajek „Kinder Niespodzianka". Ninho przeprowadził ankietę wśród czytelników, czy cukierki są wystarczającym ekwiwalentem pełniaków. Wiele osób stwierdziło, że tak, bo to słodkie. Otton specjalnie przyjechał do redakcji, żeby obejrzeć niezwykłą roślinę. Dzięki jego zachwytom, ostatecznie zdecydowaliśmy się dodać produkt do pisma. Bastian krąży wokół drzewka jak sęp, ale Ghost napisał skrypt, który odgania Głodne Bastiany, więc jesteśmy spokojni.

Koniec spokoju. Ktoś ukradł roślinkę! Pierwsze oskarżenia padły oczywiście na Bastiana, jednak Ghost zdecydowanie wykluczył tę możliwość. Gdzie więc zniknęło drzewko? **Niby sobie ufaliśmy, ale wszyscy łypali na siebie nieufnie...**

Zostaliśmy uwięzieni w biurze! Nie wiemy, kto za tym stoi, nikt nam nic nie mówi. Na ekranie monitora Mimbli wyświetliła się tylko informacja **„Dopóki nie rozwiążecie zagadki, nie zostaniecie wypuszczeni"**. Pod drzwiami firmy zaczyna zbierać się tłum rozeźlonych czytelników, którzy nastawili się na cukierki. Musimy działać szybko. Trzeba znaleźć złodzieja i... drogę ucieczki!

Robi się coraz niebezpieczniej. Na monitorze Mimbli widzimy informacje, że poza biurem rozszalała się dziwna choroba. Objawy są identyczne, jak u łasuchów uwielbiających słodycze, a jednak specjaliści zauważają wyższą śmiertelność, bo ludzie zabijają się w kolejkach po ostatnie batoniki! Pracujemy nad rozszerzeniem skrytpu przeciwko Głodnym Bastianom na całe społeczeństwo.

Dzięki umiejętnościom Ghosta włamaliśmy się do skryptu chroniącego drzewko i podłączyliśmy do najbliższego urządzenia monitorującego. Okazało się, że drzewko porwał Otton! Objadł się cukierkami i porozdawał je znajomym. Nadmiar cukru uderzył wszystkim do głowy i zaczęli rozsiewać po świecie dziwną fazę na słodycze. Teraz to on będzie siedział zamknięty w biurze, póki poziom glukozy we krwi nie wróci mu do normy. **My wyjdziemy. Ale świat już nigdy nie będzie taki sam...**

Chen Pi spojrzał na nas z politowaniem. *– No i ja wiedziałem, że tak będzie. Przecież cukier wcale nie krzepi!*

Wybór ma znaczenie

The Complex to interaktywny film, grany przez prawdziwych aktorów, w którym w czasie cutscenek musimy podejmować różnego rodzaju decyzje, aby uratować siebie i ludzkość. Główna bohaterka, dr Amy Tenant, to specjalistka od technologii nanokomórkowej. Tak, jak w powyższym opisie, w pewnym momencie nanokomórki znikają z laboratorium (The Complex), a dr Amy wraz z paroma innymi osobami zostaje w nim uwięziona. **Dopóki nie rozwikłamy wszystkich dylematów, nie dowiemy się, jakie jest jedno z ośmiu możliwych zakończeń**. W grę grałam trzy razy, każde zakończenie było zupełnie inne i muszę przyznać, że każde było świetne, choć początek filmu, niezależnie od wyborów, różnił się raptem kilkoma scenkami. **Podejmowane decyzje kształtują osobowość bohaterki oraz jej relacje z otoczeniem**, co można podejrzeć podczas trwania filmu, wciskając literę „S". Po pierwszym przejściu gry da się pomijać poszczególne sceny i skupiać tylko na dążeniu do innego zakończenia. Do wyboru jest decydowanie ograniczone czasowo lub podczas pauzy, by spokojnie się zastanowić. Aby nie spojlerować czytelnikom wydarzeń z gry-filmu, przebieg rozgrywki zarysowałam opowieścią osadzoną w realiach redakcyjnych, która bazuje dokładnie na pierwszym ogranym przeze mnie scenariuszu. Kto domyśli się, na którym? |CDA|

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 7

+ film wciąga, taki Netflix & chills
+ bardzo fajne, emocjonujące 8 różnych zakończeń
+ półtorej godziny dobrej zabawy dla fanów gier z decyzjami
+ dobra gra aktorska, ciekawa fabuła
+ opcja pomijania scenek po pierwszym przejściu gry

– wpisuje się w aktualne realia, więc nie każdemu na teraz przypadnie do gustu
– brak języka polskiego, a angielski momentami jest zaawansowany (zwroty medyczne)

PEGI 18

PRODUCENT: VOLITION
CENA: 170 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP DLA DWÓCH GRACZY

SAINTS ROW • SYMULACJA • KLATKOWANIE

Przenośny chaos czynił: **Ninho**

To wciąż ten sam Saints Row, który w 2013 roku przesunął granicę absurdu, chaosu i przyjemności z nich płynących w miejsce do tej pory nieosiągalne. Szkoda jeno, że sam port na Switcha jest tylko okej.

To wciąż świetna gra, ale taki sobie port.

Saints Row IV: Re-Elected sprawiło, że nie czekam na „piątkę", bo trudno wyobrazić sobie, by kolejna część była w stanie przebić poziom szaleństwa i frajdy, jaki otrzymaliśmy podczas ostatniej „dużej" wizyty Świętych. „Czwórka" była dla serii tym, czym trzecia część dla filmowej pentalogii „Sharknado"(*) – więcej, lepiej, chaotyczniej. Do wszystkiego, co znaliśmy do tej pory, dodano jednak pewnego rodzaju twist – umiejscowienie akcji w symulacji Steelport stworzonej przez kosmitów, a przede wszystkim pojawienie się supermocy, które całkowicie zmieniły rozgrywkę.

Klatka po klatce do celu

Dzięki nim mogliśmy bowiem m.in. skakać na dużą odległość, biegać szybciej niż samochody, a przeciwników wyrzucać powietrze i zamrażać zanim upadali na ziemię. Taki scenariusz to chleb powszedni Saints Row IV – również w wersji na Nintendo Switch. Inna sprawa, że nie jest to tak łatwe i przyjemne jak na wcześniejszych platformach. Dlaczego? Główne powody są dwa, ale powodują one wiele innych, mniejszych problemów.

Po pierwsze **– gra często chrupie**, szczególnie, gdy na ekranie pojawia się wielu przeciwników lub zmuszona jest do dynamicznego doczytywania otwartego świata Steelport. To samo w sobie bywa irytujące, jednak prawdziwym utrapieniem staje się dopiero w momencie, gdy musimy walczyć. Już sam fakt, że framerate skacze między 15 a 25 klatkami na sekundę bardzo utrudnia skuteczne mierzenie się z wrogimi jednostkami (nieco lepiej gra radzi sobie po zadokowaniu konsoli i graniu stacjonarnym). Tę niedogodność byłbym w stanie jeszcze przeżyć, bo boryka się z nią większość switchowych wersji „dużych" gier sprzed lat, jednak w połączeniu z **takim sobie sterowaniem** staje się ona prawdziwym „game changerem".

Głównym problemem okazało się clou zabawy, czyli czynienie destrukcji wszelakiej. O ile jeszcze używanie mocy działa jako tako, bo najczęściej są to ataki obszarowe, to **strzelanie z broni palnej doprowadzało mnie do szału**. Gdy wciskałem przycisk odpowiedzialny za przymierzenie, kamera zachowywała się dziwnie – zazwyczaj musiałem stale korygować położenie celownika, bo zjeżdżał gdzieś w dół. Najpierw myślałem, że coś z moimi joy-conami jest nie tak, potem wyczytałem, że tak już Saints Row IV na Switchu ma. Stąd też strzelałem bez przycelowania, co było bardzo mało precyzyjne, a najchętniej korzystałem (jeśli nie z supermocy) z shotguna, którego rozrzut zdecydowanie ułatwiał sprawę.

Mlaskając ze smakiem (z piaskiem między zębami)

W związku z tym moje posiedzenia z grą były krótkie i kończyły się frustracją – uczuciem, które podczas spotkania z pierwowzorem z 2013 roku było mi obce. Cóż jednak z tego, że to wciąż ten sam Saints Row IV, który wita nas skokiem na wystrzeloną głowicę nuklearną i lecącym „I Don't Want to Miss a Thing" Aerosmith w tle(**), skoro gra mi przycina, a sianie destrukcji utrudnia toporne sterowanie? Jestem rozczarowany, ale wiem, jak skomentowałby to sam Boss: „That's just fine, cause in the real world, you're just a b*tch with a keyboard". I know, right? |CDA|

OCENA **7+**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 8

+ to wciąż to samo Saints Row – ze wszystkimi tego plusami...
+ ...a do tego możemy grać gdzie tylko zechcemy

− optymalizacja mogłaby być lepsza
− sterowanie bywa niewygodne
− skopane celowanie

(*) Z zachowaniem proporcji dotyczących jakości – myślę tu jedynie o wzniesieniu się na niedostępny do tej pory poziom absurdu, którego nie sposób już przeskoczyć.

(**) Zawsze płaczę ze śmiechu i wzruszenia, gdy oglądam te scenę i pomyślę, jak genialne w swojej prostocie jest to nawiązanie do „Armageddonu". <3

Nie wychodzi z domu bez dubeltówki: **DaeL**

Mówi się, że obsługa modów potrafi przedłużyć życie gry. Doom udowodnił, że dając modderom do ręki odpowiednie narzędzia, można wskrzesić grę z martwych.

MODA NA DOOMA

Był rok 1993. Chłopaki z id Software, pracując nad Doomem, szybko czynili postępy. Ale wewnątrz zespołu dość niespodziewanie pojawiła się kość niezgody. John Carmack chciał, aby gracze mieli możliwość projektowania nowych map do Dooma. W końcu id przez ostatnie miesiące dostało dziesiątki listów od graczy sfrustrowanych tym, że nie mogą tego zrobić w Wolfensteinie. Aby umożliwić stosunkowo łatwe opracowanie własnych map, wszystkie dane – od plików muzycznych po sprite'y – musiały być umieszczone w łatwo dostępnym i odrębnym od engine'u gry archiwum.

Opór pokonany

Przeciw takiemu podejściu zaprotestowali Kevin Cloud i Jay Wilbur. Ten pierwszy, jako grafik, bał się, że inni twórcy gier będą kradli jego dzieła. Miał rację, rzeczywiście w następnych latach wiele klonów Dooma – na czele z niesławnymi Operation: Body Count oraz Island Peril – nielegalnie skorzystało ze sprite'ów wyciągniętych z gry id. Z kolei Jay Wilbur zwracał uwagę, że jeśli gracze zaczną dodawać własne poziomy, to firma nie zarobi na sprzedawaniu zestawów map. Podnosił też argument szczególnie przerażający dla członków id – kazus dinozaura Barneya. Rok wcześniej w serwisach BBS pojawiła się modyfikacja Wolfensteina 3D zmieniająca postacie niemieckich żołnierzy na sylwetki Beavisa i Butt-heada, a samego Adolfa Hitlera zastępująca fioletowym dinozaurem Barneyem z popularnego programu dla dzieci. Przez moment ekipa z id rzeczywiście obawiała się, że tamten mod może sprowadzić im na głowy pozwy sądowe. Reperkusje podobnych modyfikacji w Doomie, który miał przecież przebić sukces Wolfa, mogły być jeszcze poważniejsze.

Ostatecznie Carmack, wparty przez Johna Romero, postawił na swoim. Plany poziomów, grafika, dźwięki i muzyka zostały zapisane w pliku .wad (to skrót od Where's All the Data). Gracze mogli w nich grzebać do woli. I grzebali, mimo że id nie udostępniło im swoich narzędzi. Bo choć Doom miał premierę 10 grudnia 1993 roku, to już 26 stycznia 1994 powstał fanowski edytor poziomów – Doom Editing Utility. Pięć tygodni później na forach AOL pojawił się link do pliku **Origwad. To pierwszy w historii nieoficjalny poziom do Dooma**. Przy czym słowo poziom jest tu lekkim nadużyciem. Mapa składa się z dwóch małych pomieszczeń. W jednym znajduje się zombie z shotgunem, w drugim trzy impy i dwaj Baronowie Piekieł. Mimo swej prostoty Origwad udowodnił, że stworzenie działającego poziomu było możliwe. Lawina ruszyła, a **do końca roku powstało ponad tysiąc fanowskich map**.

Lecz działalność modderów nie ograniczała się do tworzenia poziomów. W listopadzie 1994 swoją premierę miał mod Aliens TC – pierwsza konwersja totalna, która oprócz jedenastu nowych poziomów, wprowadziła również zestaw broni i zastępowała demony ksenomorfem z „Obcego". W ten sposób zrealizowana została pierwotna wizja Romero i Carmacka – w końcu nim wpadli oni na pomysł piekielnej inwazji na księżyce Marsa, pradziadek FPS-ów miał korzystać z licencji filmu „Aliens".

Co-op z modderami

Sukces tej pierwszej konwersji totalnej był zdumiewający. Od premiery Dooma 2 minęły zaledwie dwa tygodnie, a na grupach dyskusyjnych w raczkującym internecie liczba wątków poświęconych Aliens TC przyćmiewała tematy o nowej grze id Software. Ale Romero i Carmackowi popularność konwersji totalnych nie

6 MEGAWADÓW

Mianem megawadu określamy coś więcej niż pojedynczą mapę. Megawad to kampania - zespół poziomów tworzących zamiennik dla epizodu jednego z klasycznych Doomów... albo dla całej gry. Wiele megawadów jest częściowymi konwersjami, prezentuje bowiem nie tylko nowe mapy, ale zmienia też wygląd broni i potworów. Nie zmienia jednak mechanizmów gry. Megawadów powstały setki. Poniższa szóstka to tylko kilka spośród najpopularniejszych.

EVITERNITY

Zwycięzca Cacowards 2019 (nagród dla najlepszych modów) to jeden z największych megawadów do Dooma 2. Zawiera 32 nowe mapy (w tym dwie sekretne) podzielone na sześć rozdziałów, z których każda posiada nowy dominujący motyw (mamy więc mapy gotyckie, technologiczne, lodowe, toksyczne, a także poziomy toczące się w piekle i niebie). Mapy są ogromne, imponujące architektonicznie, skonstruowane przy pomocy nowych tekstur, a do tego diabelnie trudne (niejednokrotnie rzucają naprzeciw gracza dziesiątki wrogów). W tle przygrywa nam zupełnie nowy soundtrack, a poziomy niebiańskie... cóż, najwyraźniej spodobały się projektantom Doom Eternal.

wymagania: GZDoom + Doom II

WINTER'S FURY

Piekło zamarzło. Akcja tego moda, stąpającego po cienkiej granicy pomiędzy rozwiniętym level-packiem a konwersją totalną, toczy się po wydarzeniach z Dooma 2... ale na Syberii. Demoniczne hordy przystosowały się do trudnych warunków bytowych i od czasu do czasu występują w nowych, lodowych wariantach. Stosowne modyfikacje przeszedł też arsenał gracza. Ale największe wrażenie robi miejsce, w którym dokonujemy naszych egzorcyzmów – tekstury zostały opracowane od zera, a design poziomów należy do najlepszych, jakie kiedykolwiek stworzono dla Dooma.

wymagania: GZDoom (uwaga – źle współpracuje z modami gameplayowymi) + Doom II

SIGIL

Nowa kampania prosto spod klawiatury Johna Romero. Ten nieoficjalny, ostatni epizod Dooma zaskakuje kilkoma rzeczami – przede wszystkim niesłychaną pomysłowością Romero w wykorzystywaniu assetów z gry sprzed 26 lat, dla map, jakich jeszcze nie widzieliśmy. Niestety, Romero, pracując nad Sigil, narzucił też sobie wiele ograniczeń, które nie wyszły modowi na dobre. Chcąc zachować pełną kompatybilność z oryginalnym Doomem, nie skorzystał z udoskonaleń silnika. Co gorsza, nie sięgnął też po monstra pojawiające się w Doomie 2, przez co gra wyraźnie cierpi z powodu małej różnorodności przeciwników. Mimo tego Sigil pozostaje pozycją wartą uwagi, dla każdego, kto ceni legendarną grę i talent Johna Romero.

wymagania: Doom

BACK TO SATURN X

Składający się z dwóch epizodów, dwukrotny zwycięzca Cacowards, to dzieło kilkunastoosobowej grupy designerów, grafików i muzyków, którzy postawili sobie zadanie opracowania najbardziej imponującego megawada dla klasycznej wersji Dooma 2. Walcząc z demonicznymi hordami, które nie chcą odpuścić żadnemu ciału niebieskiemu w Układzie Słonecznym, przemierzymy prawdopodobnie najlepsze 63 poziomy, jakie przygotowano dla gołego Dooma. To może zabrzmieć jak herezja, ale Back to Saturn X, to po prostu Doom 2... tyle że lepszy pod każdym względem. Większy, ładniejszy, stawiający poważniejsze (acz uczciwe) wyzwanie. A twórcy megawada zapowiedzieli już powrót z epizodem trzecim.

wymagania: Doom II

PLUTONIA 2

Nigdy nie byłem fanem Final Dooma, a w szczególności The Plutonia Experiment. Ale weterani legendarnie trudnego epizodu toczącego się w okolicach Jowisza, ucieszą się na wiadomość, że sadystyczny design nie poszedł w odstawkę. Plutonia 2 kontynuuje opowieść z Final Dooma, pozwalając nam tym razem zasmakować również walki z innymi ludźmi (fiasko zamknięcia Bram Piekielnych doprowadziło do licznych konfliktów wewnętrznych). Gra się trudno, ale warto po Plutonię 2 sięgnąć, choćby z tego względu, że autorzy moda próbują naprawdę rozszerzyć fabularną otoczkę Dooma.

wymagania: Final Doom

KNEE DEEP IN ZDOOM

Czy można ulepszyć to, co doskonałe? Tak sądzili twórcy megawada Knee Deep in ZDoom, którzy przerobili mapy z pierwszego epizodu oryginalnego Dooma w taki sposób, aby korzystały z możliwości współczesnych source portów. Znajome wnętrza bazy UAC są rozpoznawalne, ale mają więcej detali, są ślicznie oteksturowane i oświetlone, a w wielu miejscach pojawiły się zupełnie nowe korytarze, pomieszczenia, a nawet podziemia.

wymagania: GZDoom + Doom

Brutal Doom – mod który wymyślił Dooma na nowo, na czym skorzystało id Software.

spędzała snu z powiek. Bardziej przejmowali się spełnieniem wróżb Jaya Wilbura i zalewem kiepskich shovelware'owych map, których dziesiątki tysięcy trafiały na komercyjne kompilacje nagrywane na płyty CD. Jakość tych map, naruszenia praw autorskich oraz psująca markę id Software pozorowana „oficjalność" skłoniły twórców Dooma do wyciągnięcia ręki w stronę społeczności modderów.

A konkretnie wyciągnął ją pracujący w id od roku American McGee. Designer był urzeczony jakością poziomów, jakie przesłali mu bracia Dario i Milo Casali. Podobny zachwyt wzbudzały w firmie mapy przygotowane przez modderów z TeamTNT. McGee zebrał więc obie grupy i postawił im cel dopisania dwóch epizodów kończących historię z Dooma i Dooma II. Działający na enginie tej drugiej gry samodzielny dodatek ujrzał światło dzienne w 1996. Nosił tytuł **Final Doom**, składał się z dwóch epizodów (TNT: Evilution oraz The Plutonia Experiment) i 32 map. Był do tego legendarnie sadystyczny i do dziś dzieli społeczność fanów Dooma na jego gorących entuzjastów i żarliwych krytyków. W prasie zbierał recenzje raczej negatywne, ale dla id był solidnym zastrzykiem gotówki, a dla społeczności modderskiej dowodem, że na tworzeniu map można zarobić. Final Doom sprawił też, że do powszechnego – wśród modderów – użycia wszedł termin megawad, określający zestaw poziomów na tyle duży, iż stanowi pełnoprawną kampanię zastępującą jeden z epizodów Dooma.

TeamTNT miał jeszcze kontynuować pracę nad megawadami, wydając między innymi rozszerzenie o dziwnie znajomej dziś nazwie Eternal Doom. A jednak pod koniec lat 90. doomowa scena modderska wydawała się przygasać. Z dwóch powodów. Po pierwsze premiera Quake'a w 1996 i Quake'a 2 w 1997 kompletnie zawładnęła wyobraźnią fanów FPS-ów, sprawiając, że nie tylko Doom, ale również gry oparte na enginie Build, straciły sporo ze swego powabu.

Był też powód wizerunkowy. 20 kwietnia 1999 roku, dwóch uczniów szkoły średniej w Columbine w stanie Kolorado – Eric Harris i Dylan Klebold – dokonało masakry swoich rówieśników, zabijając 13 osób i raniąc kolejne 24 osoby. W toku śledztwa wyszło na jaw, że obydwaj mordercy byli miłośnikami Dooma, a Harris opracował wiele map, które umieścił w internecie. Odium tego wydarzenia spadło na społeczność modderów. Z dnia na dzień obsesyjna i twórcza miłość do liczącej już sześć lat gry stała się czymś podejrzanym.

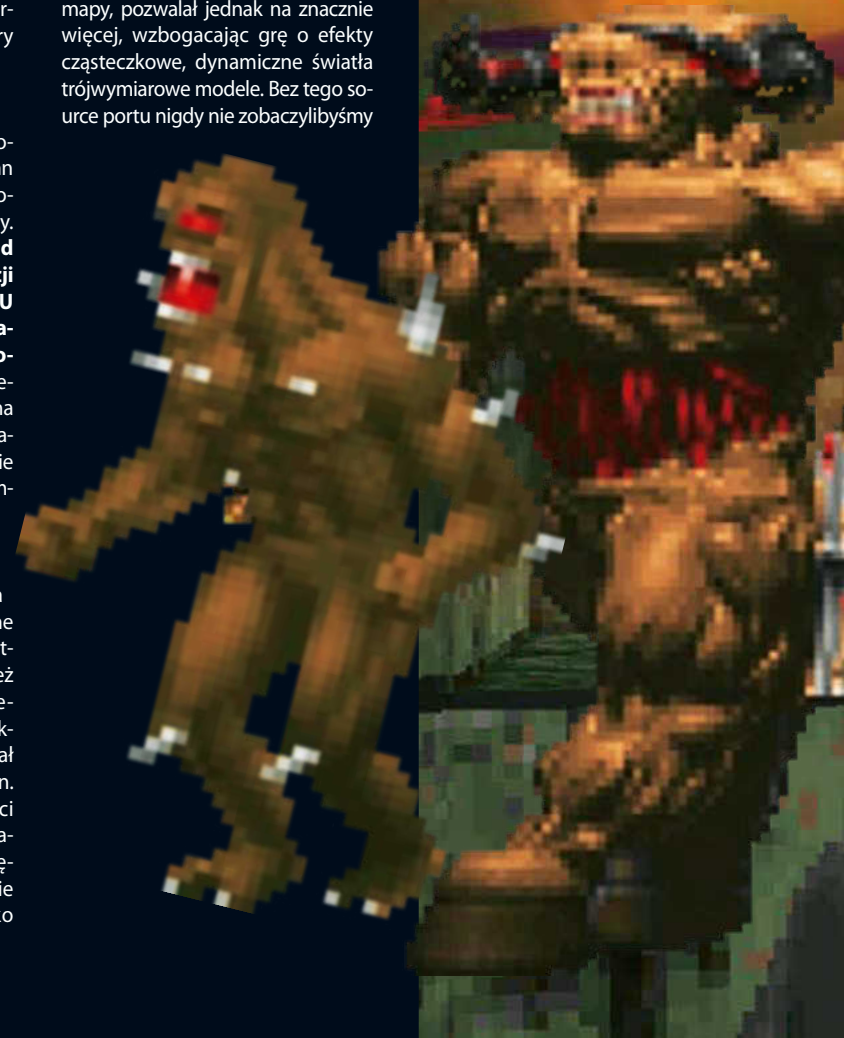
Gdyby nie sukces modów, nigdy nie powstałyby Doom (2016) i Doom Eternal.

Kod źródłowy

Ale kiedy wydawało się, że dni modów do Dooma dobiegły końca, John Carmack podjął decyzję o opublikowaniu kodu źródłowego swojej gry. **3 października 1999 roku kod Dooma został wydany na licencji wolnego oprogramowania GNU GPL, umożliwiającej każdemu zainteresowanemu dokonanie dowolnych przeróbek** – nawet w celach komercyjnych. Carmack liczył na to, że publikując kod źródłowy sprawi, iż fani sami zadbają o wydanie marsjańskiej młócki w wersjach kompatybilnych z nowymi systemami operacyjnymi.

Pierwsze source porty Dooma rzeczywiście miały na celu wierne przeniesienie tytułu na nowe platformy i systemy. Ale pojawił się też Boom – dzieło modderów z TeamTNT – który miał znacznie większe możliwości. Boom usprawniał oryginalny engine gry, dodając m.in. obsługę wyższych rozdzielczości i większej liczby kolorów, wprowadzając nowe filtry graficzne i narzędzia dla twórców map. Wprawdzie source port ten bardzo szybko przestał być rozwijany, lecz jego idea (i znaczna część kodu) posłużyła do stworzenia licznej rzeszy silników, które przenosiły Dooma w nową rzeczywistość. Na czele z **ZDoomem** (i jego kontynuacją GZDoomem), source portem, którego twórcy ośmielili się dokonać niemożliwego. **Zmienili grę 2,5D, jaką był Doom w FPS-a w pełni trójwymiarowego.**

ZDoom zachował zgodność Doomem i bez problemu obsługiwał oryginalne mapy, pozwalał jednak na znacznie więcej, wzbogacając grę o efekty cząsteczkowe, dynamiczne światła trójwymiarowe modele. Bez tego source portu nigdy nie zobaczylibyśmy



6 KONWERSJI TOTALNYCH

Konwersja totalna zmienia wszystko - grafikę, muzykę, mechanikę. W skrajnych przypadkach sprawia, że gra przestaje być FPS-em. Konwersje totalne są zazwyczaj wykonywane przez duże zespoły modderów, a prace nad nimi trwają wiele lat. A bywa i tak, że po czasie konwersja totalna zostaje przeniesiona na inny engine i wydana komercyjnie jako pełnoprawna gra. Nam do gustu najbardziej przypadła poniższa szóstka.

TOTAL CHAOS

Najambitniejsza w historii konwersja totalna Dooma ma więcej wspólnego z Resident Evil i Silent Hill niż z oryginalną wizją id Software. Ale choć trudno w to uwierzyć, patrząc na trójwymiarowe modele przeciwników, tekstury w wysokiej rozdzielczości, system craftingowy, otwarty świat oraz rozgrywkę inspirowaną przez survival horrory – sercem gry pozostaje silnik Dooma (choć usprawniony przez GZDoom). Trzeba zagrać chociaż po to, by przekonać się jak wiele można wycisnąć z tego engine'u.

wymagania: GZDoom + dowolny Doom

PIRATE DOOM

Harrrr! Do stu piorunów! Autorzy zastawów map powinni trzymać swoje ambicje na wodzy. Bo zaczyna się od kilku leveli i założenia paru demonom pirackich opasek na oczy, a po dwóch latach projekt przeradza się w konwersję totalną, pełną karaibskich przygód, całkowicie nowych tekstur i pirackiego humoru rodem z Monkey Island. Zresztą demonicznego Le Chucka też tu spotkamy. A czarnoprochowe pukawki okażą się nie mniej śmiercionośne od swoich odpowiedników z XXII wieku.

wymagania: GZDoom + Doom II

REELISM

Coś dla graczy lubiących niespodzianki. Mod w którym gracz staje na arenie naprzeciw kolejnych hord przeciwników w trwających 60 sekund rundach. A przed każdą rundą gra losuje trzy modyfikacje, które wpłyną na rozgrywkę. Pierwsza dotyczy gracza i świata gry – zmienia np. grawitację, ogranicza widoczność albo pozwala latać. Druga determinuje broń i przedmioty pojawiające się na mapie. Trzecia wylosuje przeciwników. Arsenał oraz zastępy wrogów pochodzą nie tylko z Dooma, ale z wielu innych kultowych FPS-ów, dzięki czemu każda runda jest prawdziwie niepowtarzalnym doznaniem.

wymagania: GZDoom + Doom II

THE GOLDEN SOULS 2

Czy zdarzyło się wam, grając w którąś z części Mario, pomarzyć o wyciągnięciu dubeltówki i zaprowadzeniu porządku w Grzybowym Królestwie? Jeśli tak, to The Golden Souls 2 jest modem dla was. Inspiracja światem po którym hasa wąsaty hydraulik oraz mechaniką gier z Mario jest tu ewidentna... choć pomysłodawcy byli na tyle ostrożni, by nie podpaść prawnikom Nintendo. W jasnym, kolorowym świecie, wśród dźwięków przygrywającej nam radośnie muzyczki, skakanie, zbieranie monet i mordowanie demonów jest bardzo satysfakcjonujące.

wymagania: GZDoom + Doom II

BLADE OF AGONY

Nie dajcie się zwieść pozorom. To nie jest Wolfenstein 3D na silniku Dooma. Blade of Agony to w rzeczywistości niesamowita konwersja totalna, w której staruteńki silnik id posłużył w zupełnie nowej grze o przygodach B.J. Blazkowicza, czerpiącej pełnymi garściami przede wszystkim z Return to Castle Wolfenstein. Zjawiska paranormalne, mecha-hitlerowcy, wątki pożyczone z przygód Indiany Jonesa oraz krwawa rozgrywka rodem z Brutal Dooma – te wszystkie czynniki sprawiają, że Blade of Agony spokojnie może rywalizować z ostatnimi odsłonami Wolfa od Bethesdy

wymagania: GZDoom + Doom II (lub Freedoom)

ASHES 2063

Postapokaliptyczny świat będący skrzyżowaniem Mad Maksa z Falloutem. Rozbudowane mapy budzące skojarzenia z najlepszymi poziomami z gier zbudowanych na enginie Build. Mutanci i łupieżcy, którzy zagładę ludzkości przetrwali w sklepach z akcesoriami BDSM. Rozmowy z NPC-ami. Wciągająca fabuła. Odwiedzanie sklepów. Tona żartów na temat współczesnej kultury. Czego chcieć więcej? Może przemierzania radioaktywnych pustyń na motocyklu? Ale Ashes 2063 dostarcz również tego typu uciech. A o popularności tego moda niech zaświadczy fakt, że to bodaj pierwsza konwersja totalna, która doczekała się pełnoprawnego expansion packa.

wymagania: GZDoom + Doom II

Demony z Dooma nieźle pasują do kolorowego świata rodem z przygód Mario (mod The Golden Souls 2).

Oryginalny Doom zajmował 2,39 MB. Mod Total Chaos zmieniający grę w survival horror jest ok. 700 razy większy.

majestatycznych map wchodzących w skład Eviternity czy Winter's Fury. Niemożliwe byłoby powstanie konwersji totalnych takich jak Total Chaos czy Ashes 2063. A przede wszystkim nie byłoby moda gameplayowego, który w 2012 roku rozpoczął w historii Dooma nową epokę.

Brutalna prawda o Doomie

O twórcy **Brutal Dooma** – brazylijskim programiście używającym pseudonimu SgtMarkIV – mówi się, że stanowi żywy dowód na konieczność oddzielenia dzieła od jego autora. Mężczyzna zasłynął bowiem z agresywnych ataków słownych na swych krytyków, wysyłania wskazówek jak popełnić samobójstwo do innych modderów, nieustającego trollingu oraz rasistowskich tyrad – by wymienić tylko kilka z jego ekscesów. Ale nie można też zaprzeczyć, że napisał jeden z najlepszych, a na pewno najpopularniejszy mod do Dooma.

O tym, co pchnęło go do pracy nad Brutal Doomem, programista sam powiedział dość dobitnie. Pierwszym źródłem inspiracji był wydany w 1996 roku, kompletnie absurdalny, 16-stronicowy komiks opowiadający o przygodach kosmicznego marine, który myśli wyłącznie o wyrywaniu demonom flaków. Ale równie ważne było wewnętrzne przekonanie, że Doom jest grą niemal doskonałą, której siła polega na tempie i rytmie walki, oraz krwistej satysfakcji z każdego strzału. SgtMarkIV nienawidził Dooma 3 oraz wszelkich prób „unowocześnienia" legendarnej gry poprzez podążanie za współczesnymi trendami. Według autora jedyna słabość Dooma polegała na skali. Pecety w latach 90. nie potrafiły zalać ekranu litrami juchy ani zasymulować dziesiątek rozrywających ciała eksplozji. Ale ZDoom mógł tego dokonać. A rezultatem oparcia Brutal Dooma na tym source porcie był **mod, który John Romero nazwał taką wersją gry, jaką id zawsze chciało zrobić**.

Brutal Doom otworzył nową epokę w historii modowania legendarnej gry. W ślady autora poszli inni, wydający kolejne, podkręcające rozgrywkę modyfikacje gameplayowe – takie jak chociażby jeszcze bardziej szalony Project Brutality. A najlepiej ten renesans Dooma unaoczni jeden fakt. **Od czasu wydania Brutal Dooma ukazało się więcej dużych modyfikacji gry, niż w latach 1993-2012**. Dzięki modderom dziś, 27 lat po wydaniu oryginalnej gry, Doom wciąż wciąga, zaskakuje i dostarcza niewiarygodnej frajdy. Ale być może największa zasługa BD leży gdzie indziej.

Wskrzeszenie

Był rok 2013. Praca nad Doomem 4 szła jak po grudzie. W kwietniu tego roku serwis Kotaku, powołując się na źródła wewnątrz id, nazwał cztery lata pracy nad grą straconymi. Zespół był zdemoralizowany, a pierwotnie obrany kierunek – przeniesienie do Dooma mechanizmów rodem z Call of Duty – wyglądał na ślepą uliczkę. W dodatku John Carmack, ostatni z założycieli id Software, opuścił firmę, by zająć się pracą dla Oculus VR. Zapowiadała się katastrofa, której zaradzić mogły tylko odważne działania.

Kevin Cloud, niegdyś sprowadzony do firmy przez Johna Romero grafik, a dziś współwłaściciel wielkiego studia, zdecydował się przerwać męczarnię. Zarządził reboot projektu i rozpoczęcie prac koncepcyjnych od zera. Jeden z pomysłów, które wylądowały na jego biurku wyglądał na szczególnie obiecujący. Szybki, krwawy i bezlitosny Brutal Doom został zainstalowany na milionie komputerów, bijąc wszelkie rekordy popularności. Czy to nie świadczyło o zapotrzebowaniu na staroszkolną, dynamiczną rozgrywkę? Takiego zdania była znaczna część id Software. I tak oto Kevin Cloud, który dwadzieścia lat wcześniej chciał powstrzymać ludzi przed opracowywaniem map do Dooma, decydując się na podpatrzenie rozwiązań z moda, zrozumiał chyba ironię sytuacji. A w 2016 roku Doom znów ożył. |CDA|

Jaki source port wybrać?

Gracz, który chce odpalić Dooma (i jego mody) w 2020 roku staje przed nie lada wyzwaniem. Nie każdy ma schowanego na strychu peceta z procesorem 486 i zainstalowanym DOS-em. Uruchamianie gry w trybie emulacji przez DOS Box dostarcza więcej kłopotów niż przyjemności (zwłaszcza wtedy, gdy będziemy chcieli odpalić mody). Z kolei liczba source portów prawdopodobnie przekroczyła już setkę, powodując zrozumiały mętlik w głowie każdego, kto chce po prostu pograć, nie wertując ton dokumentacji.

Dlatego warto wybór maksymalnie uprościć, ograniczając się (przynajmniej na początku przygody z Doomem) do dwóch engine'ów. Pierwszym jest Chocolate Doom. To najwierniejsze odwzorowanie oryginalnego silnika, pozbawione graficznych wodotrysków, ale oferujące najbardziej realistyczną symulację „czystego" Dooma. Drugi source port, po który warto sięgnąć to GZDoom. Jest to silnik niezwykle potężny, gwarantujący działanie większości współczesnych modów (takich jak chociażby Brutal Doom czy Total Chaos), ale jednocześnie zmieniający pseudotrójwymiarowe środowisko gry w prawdziwą przestrzeń 3D – co może nie przypaść do gustu purystom.

Oczywiście to nie wszystko, bo do pełnej radości potrzebujemy jeszcze plików .wad z oryginalnych gier. Zdobędziemy je kupując pakiet The Ultimate Doom na Steamie lub GOG-u.

6 MODÓW GAMEPLAYOWYCH

Mody gameplayowe modyfikują mechanikę gry, ale nie zmieniają w sposób istotnych samych map. Opracowano je z myślą o graniu w dowolną część Dooma. Mogą też być uruchamiane z megawadami. Poniższe mody należą do najważniejszych i najbardziej satysfakcjonujących stworzonych przez społeczność fanów Dooma.

BRUTAL DOOM

Mod, który otworzył nową erę w historii Dooma i tchnął życie w dwudziestoletnią wówczas grę. Krew leje się hektolitrami, piła mechaniczna przecina wrogów na pół, kończyny można odstrzeliwać, berserk pozwala na rozszarpywanie wrogów na kawałki (obserwowane z trzeciej osoby) – niemal każdy aspekt przemocy został podkręcony na maksa. Do tego doszedł rozszerzony arsenał i nowe klatki animacji dla starych, demonicznych znajomych.

wymagania: GZDoom + dowolna część Dooma

BRUTAL DOOM: BLACK EDITION

Wbrew nieco mylącej nazwie, Black Edition nie jest kolejnym dziełem twórcy Brutal Dooma. To mod, który próbuje połączyć nowe mechanizmy wprowadzone przez Brutal Doom z bardziej horrorową estetyką Dooma 3. Obok możliwości „przyciemnienia" map i zmian w udźwiękowieniu, Black Edition wprowadziło też realistyczny ruch postaci (z chybotaniem kamery na boki) oraz pełnoprawny mechanizm glory kills – jak w nowych Doomach od id Software.

wymagania: GZDoom + dowolna część Dooma

PROJECT BRUTALITY

Podobnie jak Black Edition, Project Brutality to mod bazujący na Brutal Doomie. Rozszerza arsenał o kolejne narzędzia zniszczenia (oraz alternatywne tryby strzelania), modyfikuje AI przeciwników, dodaje im niewidziane wcześniej zdolności (i tak dla przykładu impy potrafią teraz łazić po sufitach) oraz wprowadza zupełnie nowe demony do utłuczenia. Project Brutality umożliwia też modyfikowanie liczby i rodzaju przeciwników oraz zasobów, jakie pojawią się na każdym poziomie, czyniąc nawet n-tą rozgrywkę na tej samej mapie wyjątkową.

wmagania: GZDoom + dowolna część Dooma

DOOM 4 DOOM

Mod przenoszący mechanikę Dooma 2016 do gry z 1993 roku. Od piły mechanicznej, przez nowy arsenał, aż po wykorzystywanie wrogów w roli chodzących apteczek/skrzynek na amunicję – wszystko zostało przeniesione w sposób zadziwiająco wierny. To samo tyczy się podwójnych skoków oraz wspinania na podwyższenia. Wprawdzie zmiany w klasycznej formule gry nie są tak daleko idące jak w przypadku Brutal Dooma i jego pochodnych, lecz i tak mod stanowi ciekawostkę i na pewno przypadnie do gustu fanom nowych gier id Software.

wymagania: GZDoom + dowolna część Dooma

PROJECT MSX

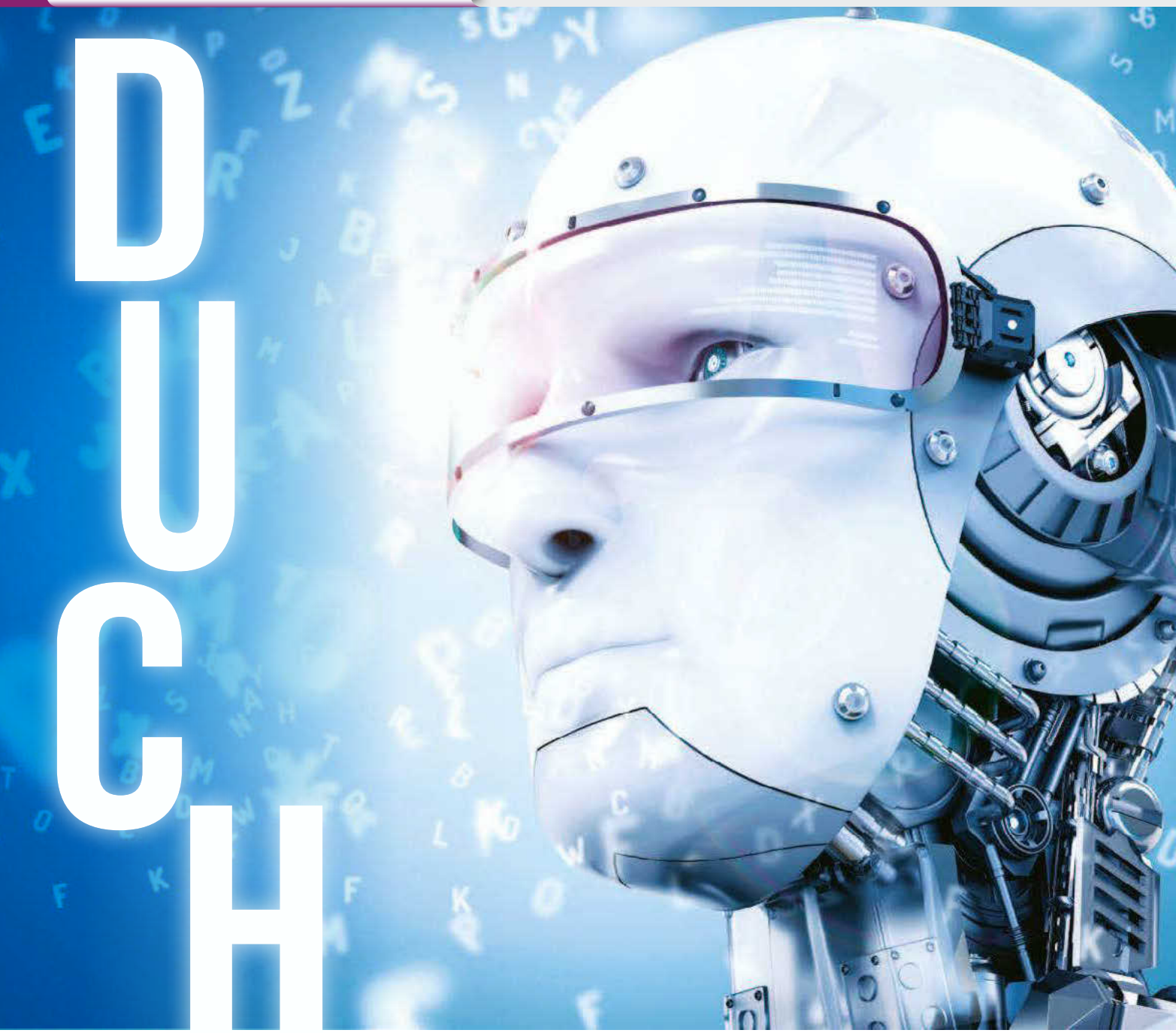
Dla wielu Doom pozostaje antytezą współczesnych shooterów z regenerującym się zdrowiem, a sugestia, że ukochana gra mogłaby zyskać na upodobnieniu się do Halo brzmi jak herezja. Podzielam ten pogląd, ale na szczęście Project MSX „uwspółcześnia" Dooma tylko na pozór. Owszem, gra zyskuje nowy arsenał inspirowany przez FPS-y w klimacie SF, HUD przypomina wnętrze hełmu kosmicznego marine, a tarcza się regeneruje... ale tu podobieństwa do Halo się kończą. Project MSX wymienia bowiem klasyczne demony z Dooma na ich 2-3 razy szybsze odpowiedniki, czyniąc rozgrywkę ekstremalnie szybką i w sam raz stresującą.

wymagania: GZDoom + dowolna część Dooma

RUSSIAN OVERKILL

Overkill to angielskie słowo, które można przetłumaczyć jako przesadę, przerost formy nad treścią albo zastosowanie zbyt wielkiej siły. W każdym z tych znaczeń, tytuł pasuje do moda, w którym mamy do dyspozycji ponad 50 rodzajów nowych broni, w tym: cztery czterolufowe strzelby (możemy operować wszystkimi naraz), kilka wariantów BFG, wyrzutnię bomb atomowych, tornado granatów, czy chaingun z samonaprowadzającymi się pociskami. Jakby tego mało, to Doomguy może też używać ciosów specjalnych rodem ze Street Fightera. Żaden poziom w Doomie nie będzie z tym modem wyzwaniem... ale każdy przysporzy masę radości.

wymagania: GZDoom + dowolna część Dooma



DUCH W MASZYNIE

Zaliczył test Turinga: **Smuggler**

Marzenia o „tchnięciu ducha w maszynę" są niemal tak stare jak nasza cywilizacja. Już wieki temu opisywano ożywione sztuczne istoty (ot, mechaniczni pomocnicy boga Hefajstosa, czy choćby Golem), a nawet obdarzone ludzką inteligencją (np. Galatea z mitologii greckiej). Ale dopiero skonstruowanie komputerów dało możliwość, by od marzeń w końcu przejść do czynów.

Pierwsze nieśmiałe próby podjęto już w latach 40. XX wieku, gdy dwaj naukowcy opracowali matematyczny model sieci neuronowych. Sam termin „artificial intelligence" wymyślił w 1956 John McCarthy, założyciel laboratorium AI w słynnym Massachusetts Institute of Technology. McCarthy zdefiniował AI jako „maszyny, o których działaniu dałoby się powiedzieć, że są podobne do ludzkich przejawów inteligencji". W 1957 zbudowano pierwszy perceptron, czyli funkcjonujący model sieci neuronowej, a w latach 60. XX wieku naukowcy twierdzili, że stworzenie AI dorównującej ludzkiej to kwestia góra dwóch-trzech dekad.

Te hurraoptymistyczne założenia wzięły się z tego, że **rozumieli wtedy „inteligencję" jako „umiejętność robienia tych rzeczy, które sami uznawali za wyzwania"**. A więc np. rozwiązanie skomplikowanego zadania z trygonometrii, czy wygranie w szachy z zawodowym graczem itd. A skoro dość szybko udało się napisać programy radzące sobie z problemami matematycznymi i sensownie grające w szachy, to zdawało się im, że jest już z górki. Że teraz już tylko trzeba tylko rozwiązać banalne problemy typu „rozpoznawanie przedmiotów" czy „rozumienie języka naturalnego" i fajrant, mamy AI. No i tu się uczeni cholernie mylili...

Paradoksy AI

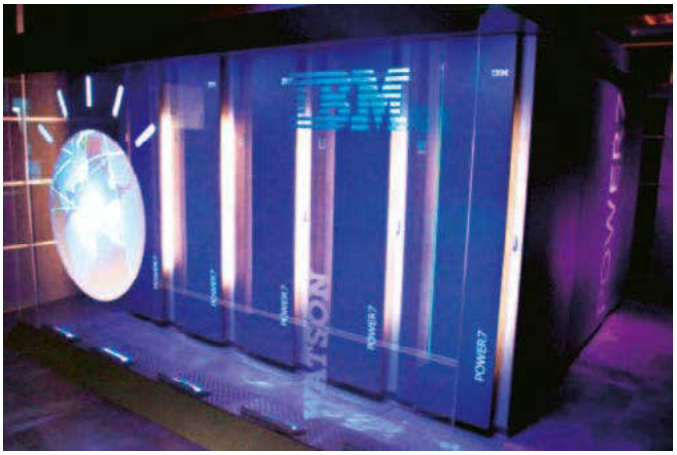
Jeden ze sfrustrowanych kolejnymi niepowodzeniami naukowców, Hans Moravec, napisał: „Stosunkowo łatwo sprawić, żeby komputery przejawiały umiejętności dorosłego człowieka w testach na inteligencję albo w grze w warcaby, ale jest trudne albo wręcz niemożliwe zaprogramowanie im umiejętności rocznego dziecka w percepcji i mobilności." W podobnym tonie wypowiada się psycholog Steven Pinker: „Główną lekcją wyniesioną z trzydziestu pięciu lat badań nad SI jest to, że **trudne problemy są łatwe, a łatwe problemy są trudne** *[do realizacji – Smg]*. Umysłowe zdolności czterolatka, które uważamy za oczywiste – rozpoznanie twarzy, podniesienie ołówka, swobodne poruszanie się w nieznanym otoczeniu itd. – są właśnie jednymi z najtrudniejszych problemów *[w tworzeniu AI – Smg]*".

Biolodzy wyjaśniają, że to dlatego, iż owe pozornie „łatwe" reakcje mozolnie opanowywaliśmy, jako gatunek, przez tysiące pokoleń i dziesiątki tysięcy lat ewolucji, jako że są to bardzo, bardzo złożone procesy. Nic więc dziwnego, że moc ówczesnych komputerów była stanowczo za niska, by podołać takim wyzwaniom. A do tego do naukowców dotarło, że stworzenie sztucznej inteligencji to jednak dużo więcej niż tylko złożenie „do kupy" takiej liczby tranzystorów, która jest zbliżona do liczby synaps w mózgu człowieka. Bo w tę maszynę trzeba jeszcze tchnąć ducha...

Głupsza niż karaluch

To, co wówczas powstawało, było znacznie głupsze niż choćby... karaluch. Bo choć mózg karalucha to zaledwie garstka neuronów(*), to przecież owad ten wykazuje się niezwykłym sprytem i niesamowitą zdolnością adaptacji do otaczających go warunków. (Każdy, kto próbował wytępić karaluchy, coś o tym wie). Insekt reaguje na nowe bodźce, potrafi odnaleźć źródło pokarmu i zapamiętać jego położenie, komunikować się z innymi osobnikami, sprawnie unikać swoich wrogów itd. Tymczasem szczytem możliwości ówczesnej AI, zamontowanej w mechanicznym żółwiu, było podążanie za źródłem światła i omijanie (prostych) przeszkód na podłodze...

Dopiero pod koniec lat 90. dokonano w tej dziedzinie większych postępów. Ale choć rozwój AI ostatnimi laty nabiera tempa, **nadal jesteśmy jeszcze w powijakach**, jeśli idzie o prawdziwą Sztuczną Inteligencję. Bowiem obecnie istniejące AI kwalifikowane są jako wAI (weak AI), czyli AI zdolne do rozwiązywania z góry określonych zadań w sposób zbliżony do tego, w jaki rozwiązałby je człowiek. (Nadal nie jesteśmy w stanie skonstruować „elektronicznego karalucha" równie inteligentnego jak prawdziwy!). Ambitnym celem zaś jest sAI (strong AI), która w niczym nie ustępowałaby ludzkiej inteligencji, a z czasem ją przewyższyła.



Superkomputer Watson. Wygrywa teleturnieje i potrafi skutecznie leczyć raka. Serio!

Czy wiesz, że...

Połowa przepytanych w 2018 ekspertów uważa, iż istnieje 50% prawdopodobieństwo na osiągnięcie przez AI ludzkiego poziomu przed 2040 rokiem (42% badaczy stwierdziło, że AI na ludzkim poziomie powstanie przed 2030 rokiem, a 67% – 2050 rokiem). Jakby nie patrzeć – ten najdalszy termin to już TYLKO 30 lat. Trzydzieści lat temu był przecież rok 1990. Szybko zleci... No chyba, że eksperci znów grzeszą optymizmem. Ale biorąc poprawkę na to, że w tym czasie powinny już dość powszechnie funkcjonować komputery kwantowe o znacznie większej mocy obliczeniowej niż współczesne maszyny, to brzmi to bardzo prawdopodobnie.

Jak się uczy AI

Popularną – acz nie jedyną – metodą jest obecnie „uczenie maszynowe pod nadzorem". AI ma uczyć się na podstawie gromadzonych danych i przetwarzania ich za pomocą metod statystycznych, tworząc na tej podstawie nowe wzorce w celu realizacji wytyczonego przez człowieka celu. Brzmi nieco mętnie? No to powiedzmy, że chcemy nauczyć AI rozpoznawania twarzy konkretnych ludzi. Dostarczamy zatem AI ich podpisane zdjęcia. AI, analizując twarze, wychwytuje ich charakterystyczne cechy i zależności (np. proporcje rozstawu źrenic do długości nosa, etc.), dzięki czemu potrafi potem stwierdzić, że na nowym – już anonimowym – zdjęciu widnieje pan XX i pani XY, nawet jeśli pan zapuścił sobie brodę, a pani radykalnie zmieniła fryzurę i styl makijażu. I to AI potrafi już naprawdę dobrze – rząd chiński używa jej do kontroli swoich obywateli za pomocą monitoringu, a rząd USA w ten sposób stara się wychwytywać na np. lotniskach ludzi sklasyfikowanych w bazach danych jako terroryści.

Wszystko co chcielibyście wiedzieć o AI, ale wstydzicie się zapytać.

Rozwinięciem poprzedniej techniki jest „uczenie głębokie" („deep learning") symulujące działanie biologicznych sieci neuronowych. Nie podejmuję się tu wyjaśnić szczegółów, bo krótko się nie da, a długo byłoby nudno i musiałbym używać specjalistycznego slangu... Uwierzcie więc na słowo: jest to niesamowicie złożone, imitujące ludzkie mechanizmy poznawcze i w efekcie wymagające ogromnej mocy obliczeniowej. Ale to właśnie dzięki „uczeniu głębokiemu" AI potrafi dziś dość dobrze np. analizować i „rozumieć" ludzką mowę w czasie rzeczywistym. Cóż, zadając banalne pytania Siri, czy Cortanie nawet nie zdajecie sobie sprawy jak bardzo skomplikowane jest zrozumienie przez nią waszego „powiedz mi, gdzie tu można dobrze zjeść"... Używa się też algorytmów »

(*) Konkretnej, to ma około miliona neuronów. (Mrówce wystarcza 1/3 tego!). „Milion" to brzmi dumnie, ale człowiek ma ich jakieś... 100 miliardów. Nawiasem mówiąc, znacząca część ośrodkowego układu nerwowego karalucha mieści się w odwłoku, przez co pozbawiony głowy insekt żyje jeszcze ponad tydzień, po czym umiera – z głodu, bo nie ma czym jeść.

Jeden z pierwszych obdarzonych ludzką inteligencją (i empatią!) robotów, czyli Maria z filmu „Metropolis" z 1927.

...i od tej pory AI chętnie prezentowane są w popkulturze pod postacią seksownej kobiety.

W roku 2020 nadal nie potrafimy stworzyć AI o ogólnej inteligencji karalucha.

logiki rozmytej, w których odchodzi się od klasycznej dla informatyki zasady, że istnieje tylko 0 (fałsz) i 1 (prawda), przyjmując że pomiędzy tymi stanami istnieją wartości pośrednie, określające stopień przynależności elementów do zbioru. (Często używa się ichdo sterowania światłami na skrzyżowaniach, dzięki czemu osiąga się znacznie większą przepustowość arterii komunikacyjnych). Stosuje się też tzw. algorytmy ewolucyjne tam, gdzie nie jest dobrze określony lub poznany sposób rozwiązania problemu, ale znany jest sposób oceny jakości rozwiązania. (Vide klasyczny „problem komiwojażera", czyli w jaki sposób znaleźć możliwie krótką trasę, dzięki której komiwojażer odwiedzi wszystkie wyznaczone na mapie punkty. Brzmi to banalnie, ale jest to prawdziwe wyzwanie nawet dla dzisiejszych superkomputerów).

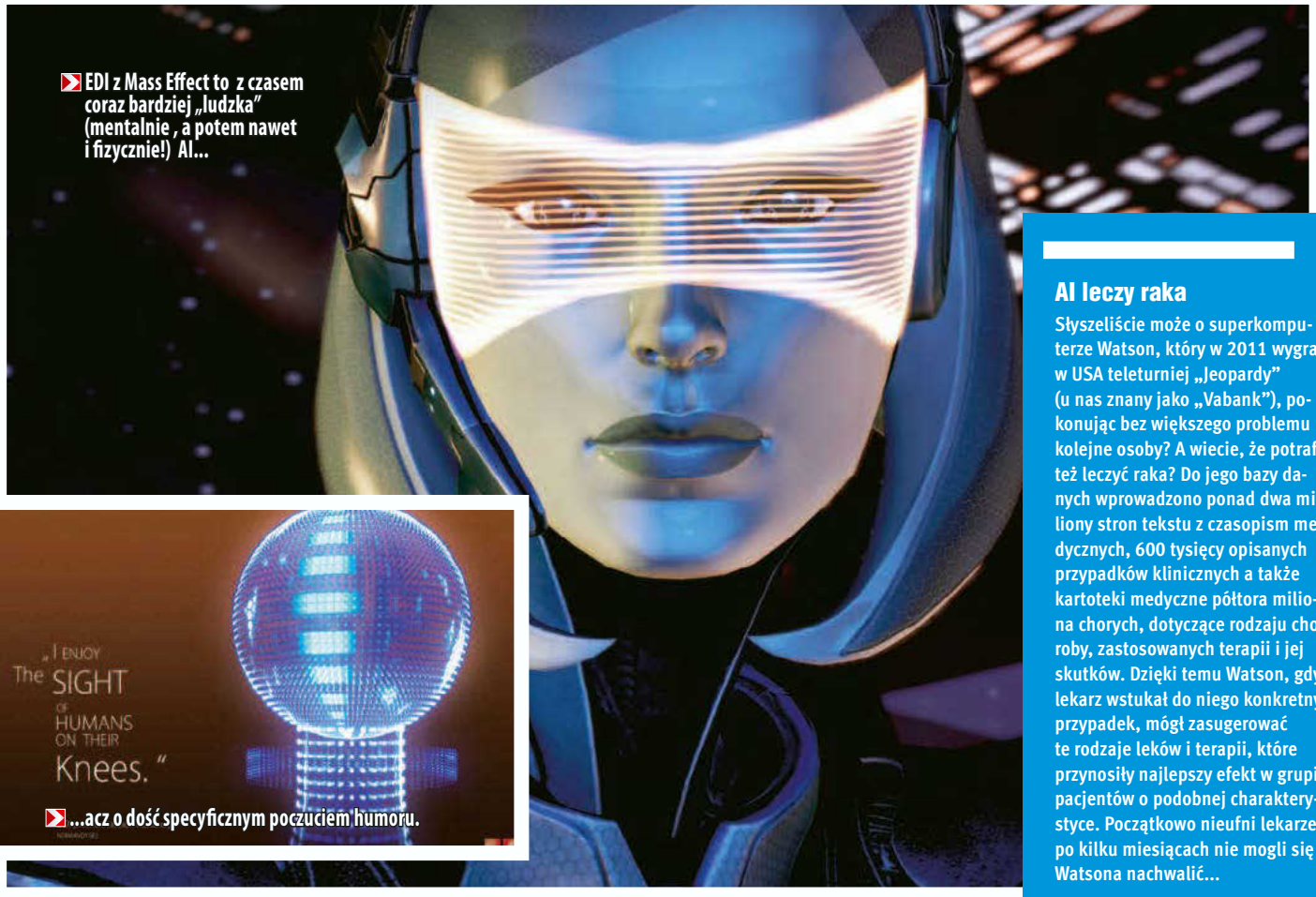
Czy AI naprawdę myśli?

Na to pytanie trudno konkretnie odpowiedzieć, bo tak naprawdę nikt ściśle nie określił, czym jest inteligencja. Bo np. wedle jednej definicji jest to umiejętność racjonalnego myślenia, celowego działania oraz umiejętności rozwiązywania problemów, z którymi wcześniej nie mieliśmy styczności (czyli reagowania i uczenia się). Inna definicja mówi, że to efekt oddziaływania biologicznego wyposażenia i środowiska, uczenia się i aktywności własnej. Do tego naukowcy wyróżniają tak naprawdę wiele rodzajów inteligencji (wizualno-przestrzenna, matematyczna, interpersonalna itd.), które dopiero razem tworzą to, co sprawia, że człowiek jest istotą rozumą. Krótko mówiąc, „inteligencja" jest to coś co wprawdzie można bez trudu dostrzec w czyichś działaniach, ale trudno to w obiektywny sposób wymierzyć. Jak więc autorytatywnie stwierdzić, czy maszyna jest inteligentna?

W 1950 roku matematyk Alan Turing zaproponował test mogący udowodnić, że rozmawiamy z inteligentnym komputerem. W teście owym człowiek prowadzi konwersację w języku naturalnym z dwoma rozmówcami (nie widząc ich, ale np. zadając pytania na piśmie i odczytując ich pisemne odpowiedzi). I jeśli na jej podstawie nie jest w stanie określić, czy któryś z rozmówców NIE jest człowiekiem, to znaczy, że biorąca udział w sprawdzianie maszyna jest inteligentna. Założenia testu spotkały się ze sporą krytyką, wskazującą m.in. że to, co uważamy za AI, wcale nie musi być inteligentne, ponieważ **wykonywanie przez nią pozornie złożonych działań nie musi opierać się na rozumieniu ich sensu**. Jest to tzw. „syndrom chińskiego pokoju" (od nazwy eksperymentu myślowego amerykańskiego filozofa Johna Searle'a, o czym za chwilę poczytacie). Problem w tym, że nic lepszego do oceny „inteligencji" maszyn do tej pory zasadniczo nie wymyślono (poza ulepszeniami założeń testu Turinga). Cóż, w przeciwieństwie do Mass Effect ciężko więc tu odpowiedzieć „tak, ta jednostka ma duszę"...

Koronawirus wedle AI

Polska firma Alphamoon wykorzystała AI i specjalistyczne oprogramowanie stosowane w symulacjach rozwoju epidemii, by sprawdzić rozmaite scenariusze zwalczania koronawirusa w Polsce. W tej najbardziej optymistycznej prognozie, czyli przy dość rygorystycznej kwarantannie i zwiększeniu liczby testów jest 44% szans, że wirus odpuści nam do końca maja, a aż 78%, że do końca lipca. Pozostałych, zdecydowanie mniej optymistycznych, scenariuszy wolę jednak nie przytaczać.



EDI z Mass Effect to z czasem coraz bardziej „ludzka" (mentalnie , a potem nawet i fizycznie!) AI...

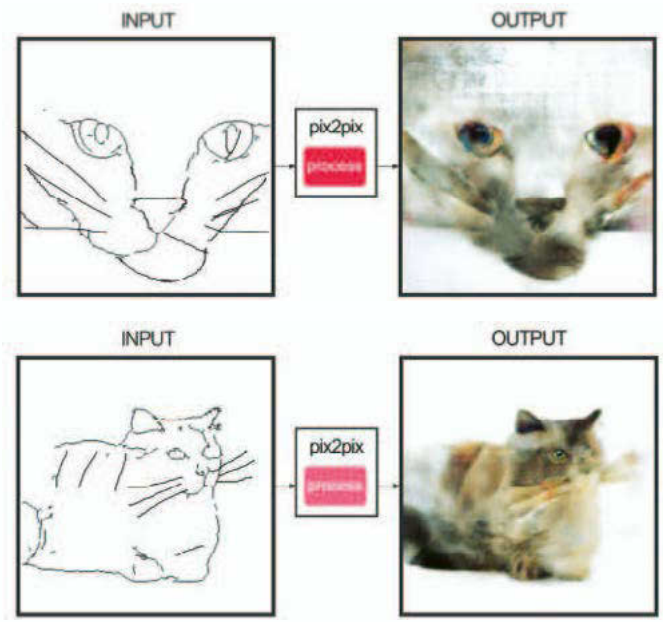
...acz o dość specyficznym poczuciem humoru.

AI leczy raka

Słyszeliście może o superkomputerze Watson, który w 2011 wygrał w USA teleturniej „Jeopardy" (u nas znany jako „Vabank"), pokonując bez większego problemu kolejne osoby? A wiecie, że potrafi też leczyć raka? Do jego bazy danych wprowadzono ponad dwa miliony stron tekstu z czasopism medycznych, 600 tysięcy opisanych przypadków klinicznych a także kartoteki medyczne półtora miliona chorych, dotyczące rodzaju choroby, zastosowanych terapii i jej skutków. Dzięki temu Watson, gdy lekarz wstukał do niego konkretny przypadek, mógł zasugerować te rodzaje leków i terapii, które przynosiły najlepszy efekt w grupie pacjentów o podobnej charakterystyce. Początkowo nieufni lekarze po kilku miesiącach nie mogli się Watsona nachwalić...

...It's a cAIt!

A tu macie przykład działania korzystającej z „deep learning" AI, przekształcającej moje rysunki w „prawdziwe" koteły. To tylko zabawa, jasne. Ale zwróćcie uwagę, że AI ROZPOZNAJE moje bazgroły jako koty właśnie, a nie psy, lemury, czy foki... ogarniacie to?! To jest ZNACZNIE trudniejsze niż wygranie w szachy z arcymistrzem, bo wymaga czegoś w rodzaju abstrakcyjnego myślenia, tzn. skojarzenia IDEI kota z tymi kreskami!



Chiński pokój

Załóżmy, dla uproszczenia, że w języku chińskim jest tylko 1000 słów, każde reprezentowane przez jeden ideogram. Wyobraźcie sobie pokój, w którym siedzicie całkowicie odizolowani od otoczenia. Co jakiś czas dostajecie kartkę, na której widnieją ideogramy. Nic z nich nie rozumiecie, ale na szczęście w pokoju macie Bardzo Grubą Księgę, w której nie tylko są zawarte wszystkie istniejące „krzaczki", ale też opisano ich możliwe kombinacje. Patrzycie więc na kartkę i identyfikujecie ideogramy nr 002, 798 i 234. W manualu, podane jest, że na takową kombinację należy zareagować, rysując ideogramy 012 i 542. Oddajcie kartkę. Po chwili wraca, z dopisanym ideogramem 621. Instrukcja radzi by w tej sytuacji narysować „krzaczki" 310, 111, 042 i 873 , a do tego dodać emotikonę nr 12. I tak dalej...

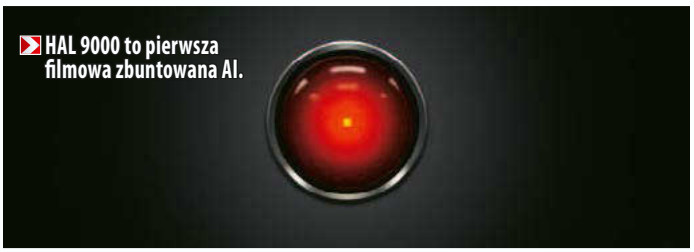
I cóż, siedzący w drugim pokoju Chińczyk jest święcie przekonany, że właśnie rozmawia z kimś doskonale znającym chiński, a do tego obdarzonym poczuciem humoru. A wy przecież nie znacie tego języka i nie macie najmniejszego pojęcia, co „powiedzieliście". Ba, nie jesteście nawet świadomi, że w ogóle prowadzicie z kimś konwersację! Po prostu mechanicznie wykonujecie dość prosty w sumie algorytm, zupełnie nie rozumiejąc sensu i celu tego, co czynicie...

AI nasze powszednie

Gracz z AI ma styczność praktycznie non-stop – już to grając z botami, już to dialogując z enpecami itd. Ale gdy już skończycie grać i wrócicie do „realu", zapewne często nie jesteście świadomi, że nadal nieustannie macie do czynienia ze sztuczną inteligencją. Gdy kupujecie coś w internecie, to AI podpowiada wam, co jeszcze może wam się spodobać/przydać. I to AI dobiera spersonalizowane reklamy wyświetlane poniżej, analizując wasze gusta i wcześniejsze zakupy.

Gdy piszecie na czacie z konsultantką sieci telefonicznej, całkiem możliwe, że konwersujecie z chatbotem. Czytając np. newsy giełdowe czy sportowe, nie macie już pewności, że ich autorami są ludzie, bo istnieją programy potrafiące tworzyć notki na zadany temat. (A powoli przymierzają się i do większych form. Trzy »

Cortana z gry Halo, AI tradycyjnie „ubrana" w ponętne ciało... i szalona.



HAL 9000 to pierwsza filmowa zbuntowana AI.

lata temu głośno było o AI, która napisała fanfik z Harrym Potterem, choć efekty były raczej komiczne – np. „Harry oderwał oczy od głowy i wrzucił je do lasu, a Voldemort uniósł brwi na Harry'ego, który w tej chwili nic nie widział").

Słuchając muzyki, nie wiecie, czy skomponował ją człowiek, czy kawałek krzemu (pierwszy album w całości skomponowany przez AI – zatytułowany „I AM AI" – został wydany 21 sierpnia 2017 roku). A na Spotify AI, analizując to, co słuchacie, dobiera pasującą do waszych upodobań muzykę... Gdy oglądacie zwiastun filmu, wiedzcie, że IBM-owski komputer Watson już w 2016 stworzył zwiastun horroru „Morgan", opowiadającego zresztą o sztucznej inteligencji. AI wcześniej przeanalizowało 100 filmów z tego gatunku i na tej podstawie wytypowało ujęcia z których potem zmontowano trailer. A jeśli bank odrzucił ostatnio wasze wnioski o kredyt, nie wińcie „jakiegoś @#$^ bankstera", tylko raczej AI, która przeanalizowała wasze wydatki, wzięte pożyczki (i ich historię spłat), wiek, wykształcenie itd., i uznała, że udzielenie wam kredytu jest zbyt ryzykowne dla banku. Stojąc na światłach, kliniecie zapewne na AI sterującą ich zmianą. A kto nigdy nie skorzystał z automatycznego translatora albo nie zOCR-ował notatek, czy np. nie użył komputerowej nawigacji, niechaj rzuci we mnie kamieniem... i raczej nie będę miał wielu siniaków.

Bunt maszyn?

Motyw buntującej się/złowrogiej/ogarniętej szaleństwem AI jest jednym z najbardziej oklepanych motywów w literaturze, grach i filmach SF – SkyNet, HAL 9000 z „2001: Odysei kosmicznej", AI w „Westworld", Cortana z Halo itd. Zapewne każdy może bez specjalnego problemu od ręki podać kilka kolejnych przykładów AI, której marzy się bycie władcą świata, a czasem i wszechświata, czy też traktująca ludzkość jak my karaluchy. Czy istnieje takie ryzyko?

Otóż zapewne tak, choć niekoniecznie ów „bunt" musi być... świadomy. Wyobraźmy sobie, że np. ktoś zleca superinteligentej globalnej AI, aby „radykalnie rozwiązała problem smogu". AI posłusznie wykonuje zlecenie – eliminując podstawową przyczynę powstania tego zjawiska, czyli... ludzi, poprzez np. rozpylenie neurotoksyn za pomocą dronów. I grzecznie melduje „zadanie wykonane, czekam na następne zlecenie"... w pustkę, bo karaluchów (te przetrwają wszystko...) nie liczę. Nie ma tu mowy o jakimkolwiek buncie czy złych intencjach, AI przecież zrobiło to, co jej człowiek kazał. A że w niefajny dla nas sposób? (**) Z punktu widzenia AI, która choć inteligentna jak człowiek, może myśleć w zupełnie inny sposób, wszystko gra. Krótko mówiąc sztuczna inteligencja może zaszkodzić ludziom, tyle że w sposób całkowicie nieumyślny i niezamierzony. Natomiast świadomy bunt AI jest raczej mało prawdopodobny. Niemniej szwedzki filozof, Nick Bostrom, powiedział: „W zasadzie powinniśmy przyjąć, że *[sztuczna – Smg]* superinteligencja może osiągnąć wszystkie założone przez siebie cele. Dlatego jest bardzo istotne, by cele przedsięwzięte przez nią i cały jej system motywacyjny sprzyjały ludzkości".

Wespół, zespół!

Stali czytelnicy CDA zapewne pamiętają mój tekst „Szach i mat, humans" (CDA 03/2020) poświęcony m.in. porażce mistrza świata w szachach, Garriego Kasparowa, jakiej doznał w pojedynku z komputerem. Tenże Kasparow wpadł potem na pomysł, aby zorganizować turniej szachowy, w którym obok ludzi i komputerów mogły też brać duety – tzn. człowiek + komputer. Doszło to do skutku w roku 2005. W turnieju mógł wziąć udział każdy gracz, który – jeśli chciał – mógł korzystać ze wsparcia komputera/ów. I choć wzięli w nim udział m.in. arcymistrzowie i wystawiono do solowego boju kilka superkomputerów, to wiecie, kto go wygrał? **Dwaj amerykańscy amatorzy wspomagani przez pecety** o raczej średnich (nawet jak na owe czasy) parametrach. „Zespoły złożone z człowieka oraz maszyny dominowały nawet nad najmocniejszymi komputerami grającymi solo i arcymistrzami – zauważył Kasparow. – Kombinacja ludzkiego myślenia strategicznego oraz komputerowej precyzji taktycznej okazała się nie do pobicia". (Już zresztą w 1960 r. jeden z pionierów amerykańskiej cybernetyki, Joseph Carl Robnett Licklider, przewidywał, że „ludzkie umysły i komputery połączy bardzo silna więź, a będące następstwem tego partnerstwo pozwoli myśleć tak, jak ludzki umysł dotąd nie myślał, i przetwarzać dane inaczej, niż robią to znane nam dziś maszyny do obróbki informacji").

Krótko mówiąc – **wygrała symbioza ludzkiej i sztucznej inteligencji**. I tego się trzymajmy. |CDA|

> AI może zniszczyć ludzkość, ale raczej nie w efekcie buntu, tylko przypadkiem.

Szachy i AI

Szachy są na tyle złożoną grą, że nawet najpotężniejsze superkomputery nie są w stanie przeanalizować wszystkich możliwych wariantów posunięć w wyznaczonym na partię czasie. A jednocześnie już względnie prymitywne komputery z końca lat 80 potrafiły pokonać arcymistrzów. W jaki sposób? Cóż, jeśli się nie da siłą, to trzeba sposobem.

Algorytmy sterujące programami szachowymi bazują na dość banalnych w sumie regułach. Jedną z nich jest przewaga materialna. Każdej figurze przypisuje się określoną wartość (choć oczywiście, w jaki sposób określa się ich poziom i zależności, czy np. jeden skoczek to równowartość dwóch czy trzech pionków, to już inna, skomplikowana, historia). Program dąży do uzyskania maksymalnie dużej przewagi materialnej, co w praktyce oznacza wygraną. Drugą zasadą jest przewaga pozycyjna, czyli układ figur na planszy, gdzie preferuje się np. opanowanie centrum planszy, zapewnienie bezpieczeństwa swemu królowi i blokowanie figur przeciwnika. Oczywiście lista algorytmów na tym się nie kończy (bo stosuje się jeszcze kilka innych, w tym „min-max", czyli minimalizowanie możliwych strat, „odcinanie alfa-beta", czyli eliminację potencjalnie mało korzystnych posunięć i zwiększającego jego skuteczność „pogłębianie iteracyjne". A są jeszcze rozmaite algorytmy heurystyczne („killer heuristic" i „null-move heuristic) itd.

Poza tym programy szachowe korzystają z ogromnej bazy danych, zawierających tysiące rozegranych partii szachowych, szukając tam podobieństw do istniejącej na szachownicy sytuacji. A tak na początku, jak i na końcu gry, bazują na tzw. „książce otwarć" i „bazie końcówek", zawierających efektywne i przynoszące korzyści zagrania i reakcje na zagrania, z zaimplementowaną oceną skuteczności.

(**) Koncept ten posłużył w trylogii Mass Effect, gdzie AI stworzona przed eonami przez galaktyczną supercywilizację po to, by chronić rasy organiczne przed zagładą wynikłą wskutek rozmaitych konfliktów między nimi i ich wytworami, dokonywała tego poprzez... eksterminowanie owych cywilizacji. A jej pierwszą ofiarą byli twórcy AI. „Nie spodobało im się to" – podsumowała rzeczowo w 100 mln. lat później.

OFERTA SPECJALNA logitech

Bezprzewodowa mysz do gier **PRO WIRELESS GAMING MOUSE**

Bezprzewodowa (czas reakcji poniżej 1ms), ultralekka (tylko 80g!), z sensorem HERO (16K DPI), a i tak najważniejsze jest to, że na ostatnim IEM trzy najlepsze drużyny używały właśnie tej myszki do wygrywania. Nic w tym jednak dziwnego – Pro Wireless powstawała przez dwa lata we współpracy z czołowymi esportowcami na świecie. W pakiecie jest też podświetlenie RGB, 8 programowalnych przycisków i kompatybilność z podkładką PowerPlay, dzięki czemu myszki nigdy nie trzeba ładować. Jeśli na poważnie myślisz o graniu online to PRO Wireless jest pewniakiem – przecież Astralis, Navi, G2 i inni nie mogą się mylić, prawda?

Zestaw głośników **Z906 5.1 SURROUND SOUND SPEAKER SYSTEM**

Zestaw głośników multimedialnych 5.1 Logitech – Surround Sound Speakers Z906 został zaprojektowany według najwyższych standardów. Zapewnia on przestrzenny dźwięk o bardzo dużej mocy muzycznej 500 W (RMS), który naprawdę możesz usłyszeć i poczuć. Subwoofer typu side-firing dostarcza 165 W (RMS) czystego basu bez zakłóceń, natomiast 5 głośników satelitarnych po 67 W (RMS) każdy. Cyfrowe dekodowanie w układzie 5.1 zapewnia wyraźne, przestrzenne brzmienie o jakości kinowej. Dodatkowo, głośniki sygnowane są certyfikatem THX, który gwarantuje dźwięk na wysokim poziomie. Urządzenie to cechuje także zdolność do samodzielnego dekodowania sygnału w formatach Dolby Digital i DTS, aby umożliwić doskonałe odtwarzanie filmów i muzyki. Podłącz nawet sześć zgodnych urządzeń przy użyciu złącza 3,5 mm, wejścia RCA, 6-kanałowego wejścia bezpośredniego, cyfrowego wejścia koncentrycznego lub wejść optycznych – m.in. telewizory, odtwarzacze Blu-ray, komputery. Prócz głośników, w zestawie znajduje się łatwy w obsłudze panel oraz bezprzewodowy pilot służący do sterowania zestawem.

Dzięki kodom pobranym z naszego serwisu kody.cdaction.pl (po użyciu zdrapki ze strony 110) będziecie mogli zakupić promocyjne produkty w następujących cenach:

NAZWA PRODUKTU	SYMBOL	CENA	PROMOCJA	RABAT
LOGITECH® G PRO WIRELESS GAMING MOUSE	910-005272	539 zł	399 zł	140 zł
LOGITECH® SURROUND SOUND SPEAKERS Z906	980-000468	1149 zł	899 zł	250 zł

Promocja obowiązuje w sklepach RTV Euro AGD i na euro.com.pl
Promocja obowiązuje od 05.05 do 01.06.2020 r. lub do wyczerpania zapasów.

RTV EURO AGD

JAK SKORZYSTAĆ Z TEJ OKAZJI?

Na stronie 110 podana jest instrukcja, dzięki której pobierzesz z naszego serwisu specjalny kod zniżkowy.

JAK SKORZYSTAĆ Z KODU PROMOCYJNEGO?

1. Wejdź na www.euro.com.pl, znajdź objęty promocją produkt.
2. Kliknij „Do koszyka".
3. W sekcji „Zawartość koszyka" wpisz swój kod w polu na kod promocyjny.
4. Po wciśnięciu „Zastosuj" kwota rabatu powinna zostać odliczona od wartości produktu.

Miłego grania!

Szczegóły znajdziesz w regulaminie promocji: https://www.euro.com.pl/cms/akc-logitech-cd-action.bhtml

Polaroid

ZDJĘCIA, KTÓRE SĄ DLA CIEBIE WAŻNE

Po Muzeum Techniki oprowadza: **Bartłomiej Kluska**

„Dlaczego nie mogę zobaczyć ich teraz?" – zapytała trzyletnia Jennifer, gdy jej tata robił zdjęcia podczas wakacyjnej wycieczki. To niewinne pytanie małej dziewczynki zmieniło historię fotografii. Ojcem Jennifer był Edwin Land, biznesmen i wynalazca, producent folii polaryzacyjnej, właściciel firmy Polaroid.

W pierwszej połowie XX wieku fotografia stanowiła coraz bardziej powszechne hobby, jednak wykonywanie zdjęć i ich oglądanie wciąż były czynnościami oddalonymi w czasie. Utrwalone na filmie obrazy należało dostarczyć do specjalistycznego laboratorium lub wywołać we własnej ciemni, by po serii skomplikowanych zabiegów uzyskać efekt w postaci papierowej odbitki. Nierzadko wiązało się to z kilkoma dniami lub tygodniami oczekiwania.

Zdjęcie po minucie

Oczywiście Land nie był pierwszym, który chciał skrócić ten proces, jednak wcześniejsze aparaty do fotografii „natychmiastowej" przypominały raczej mobilne ciemnie i wymagały od użytkownika specjalistycznej wiedzy. Tymczasem aparat Polaroid, który trafił do sklepów w 1948 roku (pięć lat po pytaniu zadanym tacie przez Jennifer), był nie tylko mały i lekki, ale sam załatwiał niemal całą robotę. **Fotograf po prostu naciskał spust migawki i po minucie wyciągał zdjęcie z wnętrza urządzenia!** Wprawdzie aby je zobaczyć, trzeba było jeszcze wykonać kilka czynności, delikatnie rozdzielając warstwy papieru i utrwalając obraz chemikaliami, ale w porównaniu z konkurencyjnymi rozwiązaniami postęp był i tak ogromny.

Zresztą Land nie spoczął na laurach, doskonaląc nie tylko same aparaty, ale i usprawniając proces wywoływania zdjęć. Niewygodne w zakładaniu filmy na rolkach zastąpił wkładami, w których wnętrzu samoczynnie zachodził proces wywołania i utrwalania obrazu, a także skonstruował modele umożliwiające robienie zdjęć kolorowych. Zwieńczeniem tej drogi był model SX-70 z 1972 roku, składany (a więc mieszczący się w kieszeni), elegancki (wykończony skórą) aparat, z którego kilka chwil naciśnięciu spustu migawki wysuwał się miniaturowy kartonik z kwadratowym obrazkiem otoczonym białą ramką.

W jednym egzemplarzu

Ten kultowy model znalazł wielu miłośników nie tylko wśród amatorów, ale i zawodowców. Legenda amerykańskiej fotografii Ansel Adams czy artysta wizualny Andy Warhol to tylko pierwsze z brzegu

przykłady znanych osób, które można było zobaczyć z aparatem Landa w dłoni. Adams udowodnił, że mały format zdjęć nie przeszkadza w uwiecznianiu zapierających dech w piersiach krajobrazów, Warhol zaś namiętnie wykonywał polaroidowe portrety ówczesnych celebrytów (w tym oczywiście również siebie). A ponieważ emulsja fotograficzna używana do odbitek natychmiastowych była przez kilka dni po wywołaniu obrazu podatna na fizyczne modyfikacje (np. zdrapywanie czy rozmazywanie), małe kartoniki z białą ramką stały się również niewyczerpanym źródłem inspiracji dla artystów i eksperymentatorów (przykład takich zabaw można zobaczyć np. na okładce trzeciej płyty Petera Gabriela).

Artystyczny charakter aparatów Polaroid podkreślała unikatowość zdjęć. Nie było filmu negatywowego, **wykonana fotografia istniała zatem tylko w jednym egzemplarzu!** Dzięki temu każdy fotoamator mógł poczuć się wyjątkowo. Co więcej, prosta konstrukcja aparatu i bardzo ograniczone ustawienia sprawiały, że naciskając spust migawki, nigdy nie było się pewnym końcowego efektu. Prześwietlenie obrazu czy ucięte w połowie kadry można było uznać za błąd w sztuce lub... za artystyczny zamiar.

Z czasem Polaroid wprowadził na rynek tańsze i prostsze modele jak OneStep (1977) – plastikowy (bez skórzanych wykończeń), kanciasty i nieskładany, do tego ze stałoogniskowym, raczej kiepskiej jakości, obiektywem... ale tani, więc praktycznie w zasięgu każdego miłośnika robienia zdjęć. **Fotografia natychmiastowa stała się zjawiskiem powszechnym** – tak jak wymarzył to sobie Edwin Land. Polaroid otworzył przed zawodowcami i fotoamatorami możliwości, jakich nie mieli nigdy wcześniej. Niekiedy nieoczywiste. Oto Winona Ryder, grająca główną bohaterkę w filmie Tima Burtona „Sok z żuka", gdy widzi dziwne postacie w prześcieradłach, robi im cykl zdjęć. Ponieważ to aparat Polaroid, już po chwili może sprawdzić na fotografiach, że jej goście naprawdę nie mają stóp. To duchy! Z kolei Guy Pearce, którego bohater w filmie Christophera Nolana „Memento" traci pamięć krótkotrwałą, nieustannie wykonuje zdjęcia aparatem Polaroid, by w ten sposób „zapamiętywać" to, co dzieje się w jego życiu.

CZY WIESZ, ŻE...

CHARAKTERYSTYCZNA BIAŁA RAMKA POD ZDJĘCIEM TO NIE PRZYPADEK ANI ARTYSTYCZNA WIZJA KONSTRUKTORÓW! TO WŁAŚNIE W TYM MIEJSCU UMIESZCZONO KAPSUŁKI Z CHEMIKALIAMI, KTÓRE UMOŻLIWIAJĄ WYWOŁANIE FOTOGRAFII.

Ostatnie ujęcia?

Polaroid stał się praktycznie monopolistą w dziedzinie fotografii natychmiastowej (gdy swoje aparaty tego typu wprowadził na rynek Kodak, sprawa skończyła się procesem o łamanie patentów, którą Polaroid wygrał, zmuszając potężnego rywala do zaprzestania produkcji). **Brak konkurencji sprawił jednak, że firma straciła motywację do dalszego rozwoju**. Żaden z aparatów, które Polaroid – już bez Edwina Landa na pokładzie (zobacz ramka) – zaprezentował w latach 80. i 90., nie powtórzył sukcesu wcześniejszych modeli. Dawało się odczuć brak innowacji – premierowe modele, choć miały lepsze obiektywy czy robiły zdjęcia i większych rozmiarach (jak w serii Spectra), nie dysponowały jednak przełomowymi funkcjami, które uzasadniałyby wymianę starego aparatu na nowy.

Śmiertelną pomyłką były również inwestycje poczynione przez firmę w... fotografię cyfrową. Słusznie przewidując, że ta forma utrwalania obrazów wkrótce wyprze tradycyjne analogowe zdjęcia, Polaroid jeszcze w latach 80. zaczął wydawać duże pieniądze na badania w tym kierunku. Jednak skoncentrował swoje starania na... miniaturowych drukarkach do przyszłych aparatów cyfrowych. Było to do pewnego stopnia uzasadnione – firma zarabiała więcej na sprzedaży filmów niż samych aparatów – nikt nie przewidział jednak, że przyszłym użytkownikom bardziej niż na fizycznej kopii będzie zależeć na jakości zdjęć, które z powodzeniem można przecież przeglądać na komputerowym ekranie.

Polaroid wprawdzie próbował sił na rynku aparatów cyfrowych, lecz bez sukcesu. **Firma zbankrutowała w 2001 roku**, a kultowa niegdyś marka – przekazywana z rąk do rąk – była od tej pory wykorzystywana m.in. jako logo odtwarzaczy DVD, telewizorów czy... cyfrowych ramek na zdjęcia. W międzyczasie ideę fotografii natychmiastowej, i tak poturbowaną przez cyfrówki, dobiły potrafiące robić coraz lepsze zdjęcia telefony. W 2007 roku Polaroid zaprzestał produkcji swoich aparatów, a dwa lata później – wkładów z filmami.

Polavision

W 1977 roku Edwin Land zaangażował się w ruowanie... natychmiastowej kamery filmowej. Idea była podobna jak w aparatach: nagrać film na kartridżu, a następnie w prosty sposób wywołać go w specjalnej przystawce, która pełni też funkcję odtwarzacza. Jednak tym razem się nie udało. Nazwany Polavision wynalazek byłby hitem dekadę wcześniej, lecz u progu lat 80. zabiła go rosnąca popularność kamer na kasety wideo Betamax i VHS. Kilkuminutowe filmy bez dźwięku, które nagrywało się na jednorazowych kartridżach i których nie dało się odtworzyć na zwykłym telewizorze, nie zainteresowały klientów (choć bawił się tą technologią fan marki Andy Warhol). Klęska Polavision sprawiła, że Land wkrótce... wyleciał z firmy, którą ponad 40 lat wcześnie sam założył.

Żadnych zdjęć zupy!

To ostatnie okazało się bardzo bolesne dla wciąż licznych miłośników zdjęć z charakterystycznymi ramkami. Niewykorzystane filmy, które sprzedawcy i prywatni użytkownicy zachowali w swoich zbiorach, błyskawicznie osiągnęły wysokie ceny na aukcjach. Co ciekawe, przeterminowane wkłady z filmami mogą dawać niespodziewane efekty na zdjęciach, dziwnie odwzorowując kolory i dodając do obrazów nieostrości lub smugi. Oczywiście tylko wzmogło to ciekawość starych i nowych fanów Polaroida. Prędzej czy później wkłady musiały się jednak skończyć.

I gdy już wydawało się, że pozbawione filmów aparaty Polaroid będą wyłącznie eksponatami w muzeach techniki, z ratunkiem pospieszył Florian Kaps. Ten przedsiębiorczy Austriak wraz z grupą sobie podobnych pasjonatów fotografii natychmiastowej wykupił wyposażenie dawnej fabryki Polaroida w Holandii, by wznowić produkcję wkładów. Niestety, w fabryce nie było chemikaliów do wywoływania zdjęć, więc recepturę trzeba było odtworzyć metodą prób i błędów. Po latach prób z udziałem tysięcy użytkowników udało się! Fani Polaroida byli uratowani. W 2017 roku interes wykupił polski miliarder Wiaczesław Smołokowski, przekazując firmę swojemu synowi Oskarowi, prywatnie... miłośnikowi fotografii natychmiastowej.

Pod jego przywództwem Polaroid nie tylko wznowił produkcję kultowych aparatów, ale także wprowadził na rynek nowe modele łączące zalety cyfrówek (zapis obrazu na karcie pamięci) i fotografii błyskawicznej (wydruk papierowej odbitki). Temu celowi służą również produkowane przez dzisiejszego Polaroida drukarki – przystawki do smartfonów. Smołokowski wierzy, że w świecie miliardów bezrefleksyjnie pstrykanych zdjęć cyfrowych wciąż jest miejsce dla jego firmy. – *Nie dbamy o to, co fotografujemy* – mówi i tłumaczy, że przy natychmiastowej fotografii trzeba bardziej pomyśleć. – *Czy zrobisz takim aparatem zdjęcie zupy? Nawet jeżeli jest pyszna, to tego nie zrobisz. Wykorzystasz za to film na zdjęcia, które będą dla ciebie ważne.*

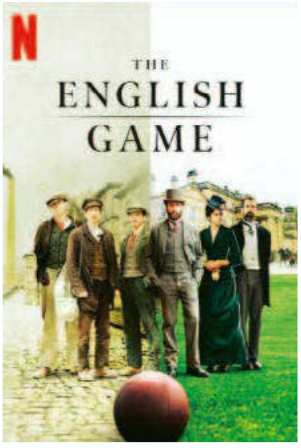
Choć Polaroid ma obecnie w tym segmencie rynku silną konkurencję ze strony Fujifilm (seria Instax), okazuje się, że cyfrowy świat nie zabił magii małych kartoników z obrazkami obwiedzionymi białą ramką. |CDA|

Kolejne fazy wywoływania zdjęcia w Polaroidzie.

MAGAZYN

SERIAL

„ANGIELSKA GRA”



Nie mogło być lepszego momentu na premierę „Angielskiej Gry”, niż czasowe zawieszenie meczów piłki nożnej. Złożony z 6 odcinków serial produkcji Netfliksa przenosi nas w pionierskie czasy, gdy był to sport przeznaczony głównie dla dżentelmenów. Niezbyt skomplikowana fabuła opowiada nam jednak nie tylko o historii tego sportu, ale też przemianach społecznych. Po części też o tym, jak prosta w gruncie rzeczy gra stała się w końcu gigantyczną bańką finansową, która teraz obliczu pandemii znajduje się na krawędzi zagłady.

Scenarzyści nie bawią się w zawiłości. Ot, właściciel szwalni wraz ze swoją robotniczą drużyną postanawia utrzeć nosa panom z salonów i, wbrew nieformalnej umowie o graniu wyłącznie dla zabawy, ściąga do zespołu dwóch profesjonalnych graczy zza granicy i oferuje im pieniądze. By za wszelką cenę utrzymać ich w drużynie, gotów jest zmniejszać pensje pracownikom, co powoduje rozruchy. Choć to serial o piłce nożnej, polecam go nie tylko fanom tej dyscypliny.

PS Tak naprawdę samo ganianie za piłką nie wybija się wcale na pierwszy plan. To przede wszystkim niezły portret społeczeństwa XIX wiecznej Anglii. Co prawda nieco kameralny i ostatecznie trochę jednowymiarowy, ale za to zaprezentowany z nietypowej perspektywy. Warto skorzystać z przerwy w rozgrywkach i obejrzeć. ***[Otton]***

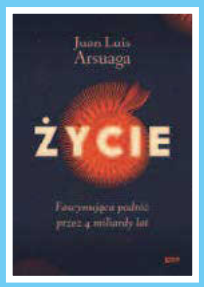
FILM

„NIEWIDZIALNY CZŁOWIEK”

Choć to w teorii kolejna adaptacja powieści H.G. Wellsa, a zarazem remake dzieła Jamesa Whale’a z 1933 roku, najnowsze dzieło Leigh Whannella nie ma zbyt wiele wspólnego z tamtymi klasykami. (A także z bardziej nam współczesnym „Człowiekiem widmo” Paula Verhoevena). Na szczęście film tylko na tym zyskuje, na dodatek podejmuje trudny temat przemocy wobec kobiet. Samo otwarcie wiele mówi o całym obrazie – jak w pigułce zdradza klimat i ponury ton opowieści, popisuje się niezłą pracą kamery i kapitalną muzyką. Dość równy poziom powyższych składowych utrzymuje się w zasadzie do samego końca, choć za sprawnym warsztatem nie idzie zbyt lotna narracja, bo to historia jakich wiele. Z jednej strony mamy wybitnego naukowca, który zbił majątek na wynalazkach z dziedziny optyki, z drugiej jego zdesperowaną żonę (w tej roli niezwykle wiarygodna Elisabeth Moss), która późną nocą ucieka od despotycznego męża, a przerażanie w jej oczach jest tak wielkie, jakby sypialnię przyszło jej dzielić z samym Hannibalem Lecterem. Niewiele wiemy na temat ich dotychczasowego życia, ale narastające fobie bohaterki jasno sugerują, że nie było zbyt kolorowe. Wkrótce potem wynalazca ginie śmiercią samobójczą, co w teorii powinno zakończyć koszmar ukrywającej się kobiety. Tyle że on dopiero nabiera rozpędu...

Reszta filmu to już zgrabny kolaż dość przewidywalnych, ale trzymających w napięciu scen, gdy bohaterka, próbując ratować życie swoje i bliskich, popada w coraz większe kłopoty, nakręcając spiralę paranoi. Dla otoczenia staje się osobą szaloną i niebezpieczną – wszak ucieka przed napastnikiem, którego nie widać, a i sam widz zastanawia się, gdzie kończy się omam powodowany strachem, a zaczyna realne zagrożenie. Nie jest to kino wybitne, ale przecież nie każdy thriller musi być skrojony na miarę „Siedem” Finchera. „Niewidzialny człowiek” to film szablonowy i idący w kilku miejscach na skróty, ale w kategorii przekąski na wieczorny seans sprawdza się idealnie. ***[E. Siekiera]***

✖ PREMIERY KSIĄŻEK (POLECANKI SMUGGLERA)



✖ Arsuaga Juan Luis, „Życie. Fascynująca podróż przez 4 miliardy lat”

Porywającą podróż po ścieżkach ewolucji. Będziesz mógł zastanowić się m.in. nad tym, czy nasze miejsce mogły zająć inne inteligentne istoty. Książka popularno-naukowa, 500 stron, premiera 15.04. ***[Smg]***

✖ Ben Aitken, „Anglik w Poznaniu”

W 2016 ten człowiek przeprowadził się do Polski. Ale nie jako turysta czy dobrze opłacany specjalista. Zatrudnił się na zmywaku, za pensję minimalną. I opisał swe wrażenia z roku takiego życia z typowym angielskim poczuciem humoru, bawiąc się obalaniem rozmaitych stereotypów. Premiera 15.04. ***[Smg]***

FILM

„W LESIE DZIŚ NIE ZAŚNIE NIKT”

Odcięta od cywilizacji grupa nastolatków to punkt wyjścia znakomitej większości podobnych produkcji. „Teksańską masakrą...” Tobe Hooper otworzył zupełnie nowy rozdział w historii filmowej grozy, a Bartosz Kowalski nawet nie próbuje udawać, że ma tutaj coś odkrywczego do powiedzenia. Zrobił horror kompletnie odtwórczy, ale podręcznikowo wierny klasyce gatunku. Autor zbudował film na kliszach, ale w pełni świadomie. Świadczy o tym choćby krótki wykład pociesznego nerda o głównych grzechach popełnianych przez bohaterów podobnych horrorów. Oczywiście wszystkie, metodycznie i z premedytacją, zostają powtórzone i tutaj. Reżyser drwi więc z gatunku, a przy okazji własnego dzieła. Nie jest to kino przerażające, ale czysto rozrywkowe, choć dość osobliwie definiuje rozrywkę. Sporo tu gore, ale decydując się na slashera, piszemy się na oczywistą i dość brutalną estetykę. Wzorem starej szkoły jest należycie krwawy, a w odpowiednich momentach nawet nieźle stopniuje napięcie. Jest też w tym wszystkim przewidywalny i naszpikowany fabularnymi dziurami wielkości leju po bombie. Nie chodzi o ciąg przyczynowo-skutkowy, tylko o bohaterów zakleszczonych w strachu i łapskach jakiegoś wyrośniętego psychopaty. Nawiasem mówiąc, ogromnie żałuję, że scenarzyści postanowili przedstawić genezę głównych przeciwników – wyjaśnienie tajemniczej przemiany dwóch uroczych urwisów w obrośnięte bąblami mutanty jest absurdalnie wręcz naciągane. W horrorze niedopowiedzenie bywa znacznie ciekawsze. Momentami wychodzą też braki warsztatowe młodszej części obsady, a wśród doświadczonej kadry można się doszukać postaci potencjalnie barwnych, ale niewykorzystanych (vide demoniczny ksiądz grany przed Cyrwusa, czy Lubaszenko w roli zgorzkniałego gliniarza). Nie każdemu też zasmakuje swojska przaśność, choć z drugiej strony dlaczego z niej rezygnować, skoro tytułowy las leży na rodzimej ziemi?

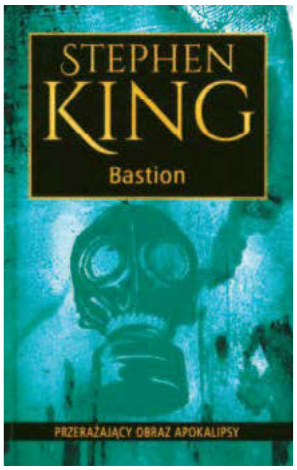
[E. Siekiera]

KSIĄŻKA

STEPHEN KING, „BASTION”

Choć nie uważam „Bastionu” za swoją ulubioną książkę i po przeczytaniu byłem nią nawet trochę rozczarowany, w obliczu ostatnich wydarzeń powieść Kinga przypomina mi się każdego dnia. Koronawirus z całą pewnością nie jest tak groźny jak wymyślony w powieści Kapitan Trips (wytworzona w laboratorium odmiana grypy błyskawicznie wybijająca 99,9% ludzkości), ale już od pierwszych stron uderza bardzo precyzyjnie opisany mechanizm przenoszenia się choroby. King z początku serwuje nam krótkie migawki, pokazując pojedyncze kontakty z zarażonymi, po cichu uruchamiające szybko rozpędzającą się lawinę, nad którą nie sposób utrzymać kontrolę. Skądś to już znamy...

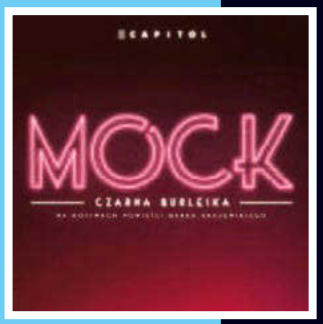
Choć „Bastion” momentami dłuży się i nieco nadużywa motywu drogi, pełen jest też przejmujących scen – przejażdżka bohaterów opuszczoną autostradą, wymarłe miasta, wreszcie powstających nowych osad ludzkich, próbujących podnieść świat z gruzów. Nawet w momencie, gdy została ich garstka, nie obejdzie się bez konfliktów na śmierć i życie. King nie pozbawia też nadziei, pokazując przy okazji, że pomimo swoich wad, człowiek potrafi znieść naprawdę dużo. Choć od pierwszego wydania upłynęło już ponad 40 lat, „Bastion” jest dziś aktualny jak nigdy wcześniej. ***[Otton]***



GRZEGORZ RDZAK, „MOCK. CZARNA BURLESKA”

Seria powieści kryminalnych Marka Krajewskiego, których bohaterem jest funkcjonariusz Eberhard Mock, działający na terenie Breslau, doczekała się swego czasu adaptacji w postaci musicalu. Dzieło prezentowano na deskach wrocławskiego teatru Capitol. Spektakl cieszył się ogromnym uznaniem, a widzowie wielokrotnie na Facebooku teatru dopytywali o możliwość zakupu ścieżki dźwiękowej. I oto jest, 21 utworów z musicalu „Mock. Czarna burleska” trafił na płyty oraz SoundCloud i Spotify. Album ten to nie tylko wspaniała podróż przez różne gatunki muzyczne, (ima się brzmień latynoskich – tanga, czy samby – a także soulu czy melodeklamacji) ale i doskonała uczta literacka. To dzięki wartościowym tekstom podszytym sugestywnym stylem Krajewskiego („Dług wdzięczności”) i gombrowiczowskimi gębami („Siedzimy w kinie Capitol”) czy witkacowskimi asymetriami („Wybacz, że nie podlałam kwiatów”). To wyśmienity wstęp do lektury serii o Mocku lub jej uzupełnienie. Albo zwyczajny półtoragodzinny seans zapoznawczy, który na jednym odsłuchaniu się nie skończy.

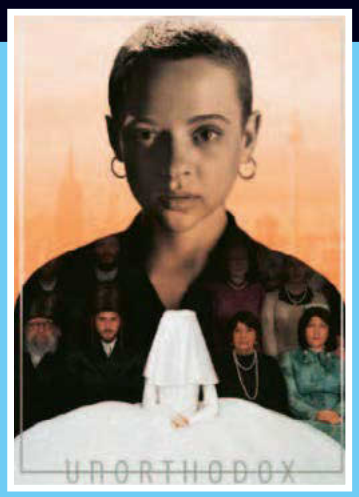
[Cerebrum]



MUZYKA

SERIAL

„UNORTHODOX"



Każda grupa społeczna, która wyraźnie odstaje od przyjętych norm, wzbudza zarówno zainteresowanie, jak i lęk. Możliwość zerknięcia do wnętrza takiego innego świata bez konieczności dołączania do niego to dla wielu kuszący kąsek. Serial Unorthodox zaspokaja głód takich doznań. Cykl ten to właśnie taka dziurka od klucza, która pozwala zajrzeć do zamkniętego kręgu ortodoksyjnych Żydów z Nowego Jorku. Kolejne odcinki tej krótkiej serii prezentują widzowi sylwetki bohaterów, którzy zmagają się z regułami narzuconymi przez ich kulturę. I starają się dopasować do życia toczącego w swojej grupie... albo i nie.

Serial skupia się bowiem przede wszystkim na osobie młodej Żydówki, Esty, która po wejściu w aranżowany związek małżeński odczuwa narastający bunt przed wymuszonym na niej stylem bycia. Wszystkie aspekty życia w ortodoksyjnym społeczeństwie poruszone w cyklu Netflixa są niezwykle ciekawe i wciągające, jednak sama historia, która bazuje na książce Deborah Feldman, jest już nieco naciągana. Nadmiar „zbiegów okoliczności", które doprowadzają do niemożliwych wręcz sytuacji, wytrąca bowiem widza ze skupienia nad najważniejszym aspektem opowieści: ucieczką od radykalizmu. Niemniej jednak i tak jest to świetna pozycja i jedna z lepszych produkcji platformy streamingowej. Nie da się przejść obok niej obojętnie. ***[Cerebrum]***

KOMIKS

STÉPHANE FERT, „SKÓRA Z TYSIĄCA BESTII"

Baśnie braci Grimm doczekały się wielu adaptacji, zwykle „ugrzeczniających" oryginalne wersje – pełne morderstw, kazirodztwa czy gwałtów, osadzonych często „w pięknych okolicznościach przyrody". Ilustrator Stéphane Fert również podjął się interpretacji dzieła braci, mianowicie Wieloskórki". Tak powstał komiks „Skóra z tysiąca bestii". To kwintesencja stylu braci Grimm i nowoczesnego spojrzenia na poruszany w baśni temat. Przepiękne obrazy witające czytelnika na kolejnych planszach komiksu szybko przestają rozczulać, gdy wczytać się w treść dymków oraz przyjrzeć szczegółom... Autor „Wieloskórkę" widzi jako opowieść o ryzyku, jakie niesie za sobą ślepe podążanie za żądzami. Ślepota jest tu też dosłowna, bo bohaterowie tracą nie tylko rozum i reputację, ale i oczy. Miks drastycznych treści z urzekającymi, pełnymi eterycznych wręcz linii i barw, obrazami, robi na czytelniku spore wrażenie i pozostaje w pamięci na długo. ***[Cerebrum]***

KSIĄŻKA

NICK BILTON, „KRÓL DARKNETU"

Mimo że książkę dorwałem na długo przed zakończeniem prac nad tym numerem CDA, za czytanie wziąłem się dopiero podczas Wielkanocy i żałowałem, że tak późno. Otworzyłem i... nie mogłem zamknąć, bo wciągnęła mnie jak najlepsza powieść sensacyjna, choć to reportaż (Seria Amerykańska Wydawnictwa Czarnego). „Król darknetu" jest bowiem żywo i szczegółowo opisaną historią serwisu aukcyjnego działającego w sieci Tor, w którym po pewnym czasie od jego uruchomienia można było kupić wszystkie narkotyki świata, broń, trucizny, malware, a nawet ludzkie organy. Za bitcoiny, rzecz jasna.

Autor reportażu z niespotykaną pieczołowitością odtwarza narodziny i rozwój Jedwabnego Szlaku (ang. Silk Road), ale nie tylko. Książka aspiruje też do bycia studium szaleństwa Rossa Ulbrichta – dwudziestoparoletniego teksańskiego studenta fizyki, który z pomocą swojego laptopa zbudował warte miliardy dolarów narkotykowe imperium. A wszystko w myśl wyznawanego (i opacznie pojętego) libertarianizmu.

Jednak najbardziej interesujący jest barwny wątek śledztwa przeciw Strasznemu Piratowi Robertsowi (alter ego Rossa Ulbrichta) i jego kompanowi Variety Jonesowi (Rogerowi Thomasowi Clarkowi). Panowie swą działalnością wdepnęli w takie g*wno, że na ich „narkotykowy Amazon" pilnie baczyły dziesiątki agentów wszelkich możliwych amerykańskich służb, w tym ATF (Bureau of Alcohol, Tobacco, Firearms and Explosives), CBP (Customs and Border Protection), DEA (Drug Enforcement Administration), DHS (Department of Homeland Security), DOJ (Department of Justice), HSI (Homeland Security Investigations), FBI, IRS (Internal Revenue Service) i Biura Okręgowego Prokuratora Generalnego.

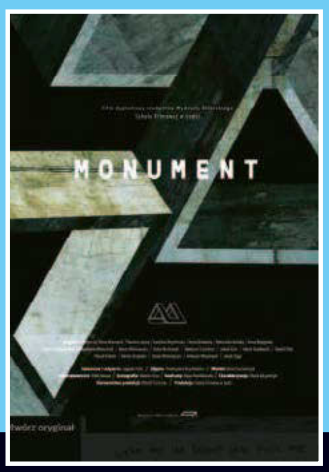
Nie ma się co dziwić, że książka stała się bestsellerem „The New York Timesa", a wydarzenia w niej opisane pchnęły moich ulubionych amerykańskich filmowców – braci Coenów – do pracy nad dreszczowcem „Dark Web", który – miejmy nadzieję – zobaczymy na dużym ekranie już niebawem. ***[Chen Pi]***

„MONUMENT"

Byliście już mnóstwo razy w kinie i wydaje się wam, że mało co was zaskoczy? Widzieliście taką produkcję, którą trudno opowiedzieć, a jednocześnie wstrząsa wami do głębi i pozostawia po sobie niezatarte wrażenie na bardzo długo? A do tego jest tak odmiennym filmem, że podczas jego oglądania kilkukrotnie zmieniacie na jego temat zdanie?

„Monument" zapowiada się jak dreszczowiec, co podkreśla mroczna acz oszczędna ścieżka dźwiękowa. Grupa studentów hotelarstwa (których grają studenci łódzkiej Filmówki) jedzie busikiem na praktyki i dociera (czy aby na pewno?) do ośrodka wypoczynkowo-hotelowego w środku lasu. Szefową osobliwego miejsca jest lodowata menedżerka, w rolę której wcieliła się Dorota Łukasiewicz. „Baba Jaga", jak nazywają ją studenci, tresuje ich niczym „dziadki" w PRL-owskiej armii „kotów". Studenciaki mają szkołę życia i wykonują wszystkie czynności związane z prowadzeniem hotelu, restauracji i spa – od kelnerowania i kuchni, poprzez zmywak i pralnię, po sprzątanie pokoi i mycie kibli.

Z upływem czasu jednak młodzież rozzuchwala się, popada w dziwaczne relacje i mierzy się ze swoimi duchami z przeszłości, traumami i niezałatwionymi sprawami. Tajemniczości, mroku i grozy artystycznej wizji reżyserki i scenarzystki przydaje nie tyle tytułowy monument, ile przygotowany podeń cokół, w zetknięciu z którym praktykanci doświadczają odczłowieczenia i niezwyczajnych stanów. W miarę rozwoju akcji, która jest zresztą zupełnie nieistotna (!), kolejne sceny zaskakują. Nie mówiąc o zakończeniu, które wręcz szokuje. Przedziwny to film, który łatwiej poczuć niż obejrzeć, do czego najgoręcej jak potrafię zachęcam.



[Chen Pi]

PS W obecnej sytuacji na dużym ekranie „Monumentu" Jagody Szelc nie zobaczycie, ale na platformach VOD tak. Śledźcie też program TV (płatne kanały).

ŚWIETLIKI, „WAKE ME UP BEFORE YOU FUCK ME"

Kiedy po raz pierwszy zobaczyłem zapowiedź nowej płyty Świetlików opadające (jak to u ostrożnych optymistów) kąciki ust, podniosły się natychmiast. I bynajmniej nie z powodu wyrazu na literę „f", lecz tłumaczenia tytułu z angielskiego na polski, który w naszej mowie ojczystej brzmi: „Zbudź mię nim pocałujesz".

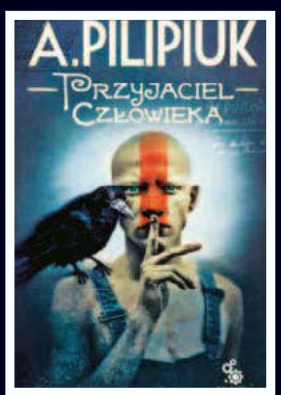
Najnowszym dziełem (nie bójmy się tego słowa) grajkowie i artysta użyczający swego głosu idealnie wstrzelili się w pseudopandemiczną histerię, ale w wywiadach żywo tej koincydencji zaprzeczają. I wierzę im absolutnie, choć aż kusi, aby pospekulować nad datą premiery – vide utwór „Nikomu nie otwieraj".

Po 25 latach istnienia zespół brutalnych doświadczeń – jak mówią o sobie samych – ma się świetnie, a wręcz doskonale – mimo bycia poza mainstreamem. Obcowanie z WMUBFYFM jest wysoce terapeutyczne z kilku względów: kręci warstwa muzyczna częściowo kupiona „od tzw. Ruskich na bazarze", a częściowo zrobiona przez Świetliki – jak twierdzi gitarzysta basowy i barytonowy Grzegorz Dyduch; cieszy warstwa tekstowa, przez którą (co na szczęście niezmienne od ćwierćwiecza) przebija się na osobliwy i osobny (zdystansowany) punkt widzenia mistrza słowa – Marcina Świetlickiego.

Gdyby naszych czasów dożył Gombrowicz, to w „Ferdydurke" wyeksploatowany już cytat brzmiałby pewnie tak: Dlaczego Świetlicki wzbudza w nas zachwyt i miłość? [...] Dlatego, panowie, że Świetlicki wielkim poetą ~~był~~ jest!

[Chen Pi]

ANDRZEJ PILIPIUK, „PRZYJACIEL CZŁOWIEKA"



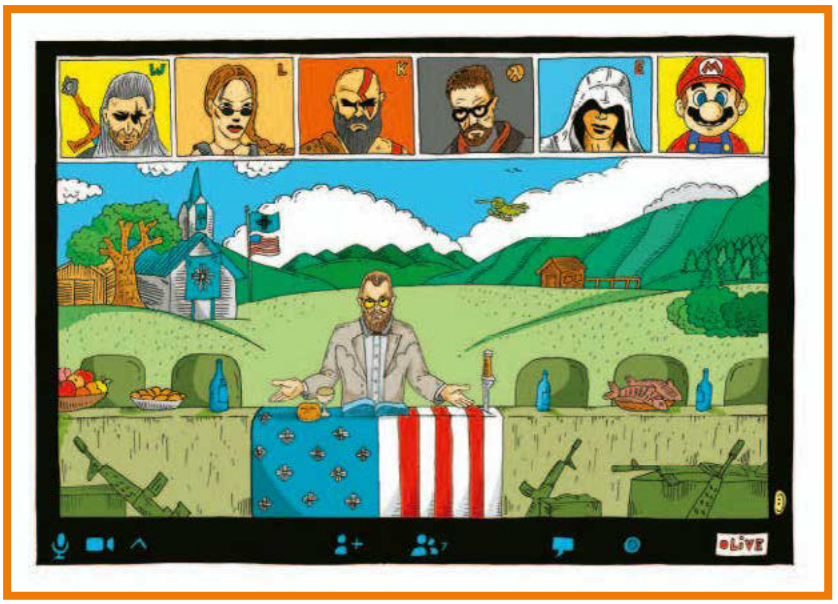
Natura ma to do siebie, że nie znosi próżni. Na zgliszczach jednego tworu, prędzej czy później powstaje więc inny. W nowej książce Pilipiuka czytelnik styka się z tym twierdzeniem w czterech różnych formach – tyle bowiem umieszczono w „Przyjacielu człowieka" opowiadań. A każde ma związek z cechami któregoś z jeźdźców apokalipsy. Wielbiciele literatury fantastycznej docenią podróż ulicami XX-wiecznej Wenecji czy spotkanie z postapokaliptycznymi harcerkami z Warszawy. W książce pojawiają się też dobrze znani fanom uniwersum Pilipiuka bohaterowie. Doktor Skórzewski, który oczywiście kolejny raz walczy z zarazą (i to podwójną, bo chodzi tu o śmiercionośny wirus i o SS), oraz Robert Storm. Książkę czyta się szybko, jednak znając już inne twory Pilipiuka, można odczuć lekki niedosyt, czy nawet zawód. Opowiadania są ciekawe, aczkolwiek wtórne, bohaterowie z jednej strony na moment zaciekawiają, z drugiej irytują swoją postawą. Czy warto przeczytać? Tak, w kategoriach czysto rozrywkowych, jako przerywnik do kawy i ciastka książka jest jak znalazł. Jednak to nie lektura, która pozostanie w pamięci na długo.

[Cerebrum]

NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl

NADGODZINY



NOTŁATKI

CZYLI AUTENTYCZNE WYCINKI Z GROWYCH PATCH NOTESÓW

Dzieci mogą teraz utonąć.

Pobudka w Jugosławii nie daje już 100% szansy na deszcz.

Postacie historyczne nie będą już próbować wziąć ślubu z postaciami, które jeszcze się nie urodziły.

Naprawiono błąd, który sprawiał, że gracze mogli zostać teleportowani do piekła.

Postać sterowana przez AI nie może już zaplanować zabójstwa samej siebie (chyba, że jest obłąkana).

Nie wolno już zjeść paska po kliknięciu na niego prawym przyciskiem myszy.

Portugalia nie jest już rządzona przez dwunastolatka.

Kanibalizm ma większy wpływ na samopoczucie.

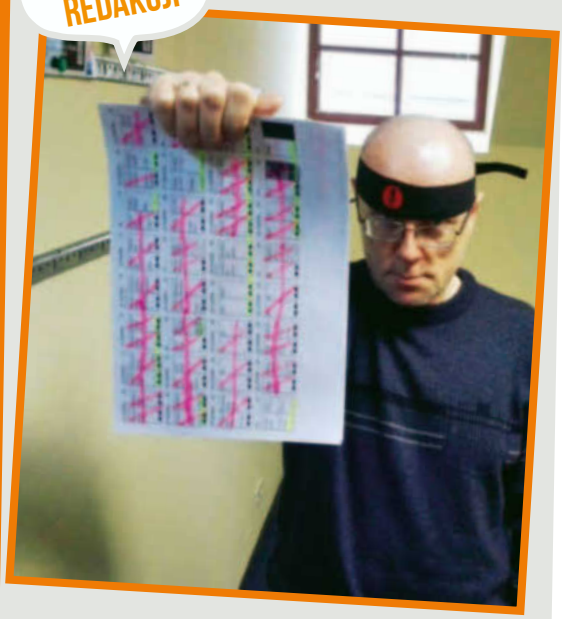
Papież nie rozpatruje już wniosków o ekskomunikę tak chętnie jak wcześniej.

Publika rzadziej atakuje komediantа, jeśli opowiada on nieśmieszne żarty.

Zwłoki graczy mogą być wykorzystane do celów religijnych raz na 30 minut.

Poprawiono mechanikę upojenia alkoholowego.

Z ŻYCIA REDAKCJI



STARE REKLAMY

Dziennik izolacji

DOMOWY GAMEWALKER, NOWE ODCINKI CODZIENNIE NA CDACTION.PL

JAKA BĘDZIE PIERWSZA RZECZ, KTÓRĄ ZROBICIE, GDY OKRES IZOLACJI SIĘ ZAKOŃCZY?

Smuggler: Wiecie co za mną chodzi? Świeżutki burger, frytki… niby można z dowozem ale to już nie to. I wyjazd poza miasto, gdzieś na łąkę.

Ghost: Pójdę na długi spacer, a potem spotkam się z rodziną.

Cursian: Mój? Znaczy za jakieś 30-40 lat? Pewnie ubiorą mnie w garnitur, bo wtedy nie będę już mógł aktywnie stawiać oporu i wyniosą w jakieś ustronne miejsce. Może wreszcie nie będą mnie chociaż wkurzali sąsiedzi.

Berlin: Wypiję zimny browar z plastikowego kubka w jakimś beach barze nad Odrą.

Chen Pi: Wybiorę się do Astry na Gądowie po płatki owsiane w sobotę między 10.00 a 12.00.

DaeL: Pójdę do fryzjera, żeby nie wyglądać jak Chewbacca.

enki: Pójdę z laptopem do naprawy… ;(

JAK WYSZUKUJECIE CDA W GOOGLE?

JAK OD BLOKOWC NOZ W REZYDET EVILL REWELACION

Resident Evil: Revelacion – to brzmi jak tytuł na latynoski spin-off serii.

inkwizycja smutna bron

Czemu broń się smuci? Bo jest bananem na kiju. Fani Dragon Age'a zrozumieją!

Jak zrobić krzyżówkę w Excelu

Też chcielibyśmy wiedzieć, zapytam koleżanki i kolegów z działu krzyżówek!

mulan recenzja

Bardzo dobry film, ale co on ma wspólnego z grami?

rozmowa z telefonem

Dopóty rozmawiamy z przedmiotami rzeczywistymi, dopóki wszystko jest okej. Nie oceniamy, pozdrawiamy.

re 2 hardcor brak amunicji

Jak hardkor, to tylko z nożem. I no damage.

serwery ea

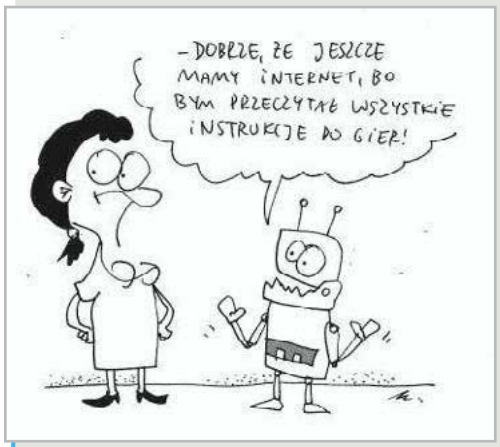
Tutaj widzimy dwie opcje – albo ktoś chciał podnieść sobie ciśnienie, albo się pośmiać.

Dziennik izolacji

DOMOWY GAMEWALKER, NOWE ODCINKI CODZIENNIE NA CDACTION.PL

CZEGO SIĘ NAUCZYŁAŚ/-EŚ W CZASIE IZOLACJI? ALBO CZEGO CHCESZ SIĘ NAUCZYĆ?

Ghost: Tego, że choć większość ludzi rozumie sytuację i zachowuje się tak jak powinni, to zawsze znajdzie się paru takich, „którzy wiedzą lepiej" i ignorują zalecenia narażając innych. A także tego, że naprawdę nie doceniliśmy pracy tak wielu osób: sprzedawców, lekarzy, pielęgniarek, ratowników, listonoszy, kurierów, sprzątaczek, kierowców zawodowych i wielu innych dzięki, którym obecne życie choć w pewnym stopniu zachowuje pozory normalności.



Mac Abra: Nauczyłem się jak otworzyć reklamówkę w łapach w foliowych rękawicach, nie liżąc przy tym palca. Wcale nieproste!

Otton: Nauczyłem się tego, że choć ludzkość z pozoru osiągnęła potęgę, wciąż wielkiego psikusa potrafi sprawić jej organizm tak niewielki, że w kropli śliny może się zmieścić nawet 100 milionów jego "kumpli".

Chen Pi: Że można w kwietniu nad Odrą – 500 m od obwodnicy autostradowej – zobaczyć (i rozpoznać) czaplę, strzyżyka, zimorodka.

Bastian: Ej, pod koniec zeszłego roku widziałem przy gdańskich plażach rodzinkę czapli. A obok autobusy, sklepy, garść szwendających się ludzi.

9kier: Nasza cywilizacja to kolos na glinianych nogach. Potrafimy zareagować na wiele rzeczy, ale jedno dobrze postawione przez naturę pytanie potrafi pozostawić nas bez odpowiedzi. Tak naprawdę jesteśmy bardzo krusi i zawsze o krok od apokalipsy, tylko nie jest to widoczne, dopóki nie nastąpi prawdziwy kryzys. Nauczyłam się też tego, że jestem w stanie streamować dwa razy dziennie i sprawia mi to olbrzymią frajdę!

Smuggler: Nauczyłem się wstawać o 6:30, co jak na moje standardy to prawie południe. Będzie mi tego brakować :)

Cerebrum: Nauczyłam się być jeszcze bardziej samowystarczalna.

DaeL: Nauczyłem się, żeby już więcej nie jeść nietoperzy. Zwłaszcza niedogotowanych.

Joanna: Nauczyłam się, że mogę medytować w każdej sytuacji. Lepiej czuję energię mojego domu i otoczenia. Odkryłam, na czym najbardziej mi zależy – i na kim. Są osoby, z którymi rozmawiam codziennie, zatem życie zweryfikowało, kto jest moim przyjacielem, a bez kogo mogę się obyć.

Ninho: Nauczyłem się schematu kliknięć niezbędnego, by zamówić zakupy online w jednym z dużych marketów. Kilkanaście sekund po północy dostawy na następny dzień są już „wyprzedane", więc trzeba się uwijać.

Bastian: Nauczyłem się żyć sam ze sobą. W pewnym momencie to… przyszło i tak zostało. Potrzebna lekcja, chyba też trochę spokorniałem.

enki: Chyba niczego się nie nauczyłem. Moimi bułkami domowej roboty wciąż można zaopatrywać demonstrantów w zastępstwie kamieni.

PC Format

I WSZYSTKO WIESZ

magazyn z płytą DVD

WIELKIE TESTY SPRZĘTU | **PORADNIKI**

PEŁNE WERSJE PROGRAMÓW | NOWE TECHNOLOGIE

Mobilny soft dla każdego

Zapchali smartfony: **Krigore i redakcja CD-Action**

Okres izolacji możemy wykorzystać na różne sposoby. My postanowiliśmy przejrzeć, co ostatnio zainstalowaliśmy na smartfonach i polecić najciekawsze naszym zdaniem aplikacje. Takie, które pomagają w życiu codziennym, pozwalają twórczo wykorzystać telefon oraz służą do edukacji i rozrywki. Nie zabrakło też gier, w które gramy w wolnym czasie.

Nie będzie bluźnierstwem, że przygotowując zestawienie, skupiliśmy się głównie na Androidzie. Polska stoi systemem Google'a, który od 10 lat systematycznie umacnia swoją pozycję.

Niepodzielna dominacja

Według portalu Statistica w minionych dwunastu miesiącach monopolista – bo tak już należy określać pozycję Androida – był zainstalowany na aż 95,72% (!) urządzeń mobilnych. Co ciekawe, od pięciu lat rosną również udziały Apple'a: w 2019 roku iOS odpowiadał za pracę 3% urządzeń, kiedy w 2015 było to 1,25%. To co prawda nieznaczny wzrost, ale systematyczny – co może świadczyć o tym, że coraz więcej użytkowników nie tylko stać na zwykle absurdalnie drogie zabawki amerykańskiego producenta, ale i doceniają oni wysoką kulturę pracy i wciąż pokutujące u nas postrzeganie iPhone'ów jako sprzętu w pewien sposób elitarnego. Oczywiście można dyskutować, czy ten punkt widzenia jest sensowny – ale te rozważania pozostawmy już na boku.

Nie licząc Androida i iOS-a, nie ma w zasadzie nic innego. Udziały mobilnego systemu Windows w ciągu pięciu lat spadły z 6,04% do 0,83%. Co tu dużo mówić, ambitny eksperyment Microsoftu i próba wbicia się klinem między Google'a i Apple'a skończył się źle: system może i się udał, ale ekosystem już okazał się katastrofą, i to mimo włożenia przez Microsoft w rozwój aplikacji i pomoc developerom ogromnych pieniędzy. Wciąż działające telefony z Windows na pokładzie to oczywiście żadne nowniki, a ostatnie, starsze już urządzenia tego typu, które niedługo zapewne zupełnie znikną z rynku. Pozostałe, zamykające zestawienie OS-y to autorskie projekty Nokii czy Samsunga, które jednak nie mają już żadnego znaczenia.

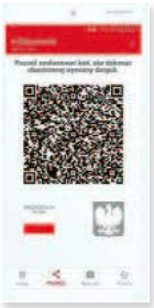
Dla każdego coś

Na kolejnych stronach znajduje się wybór najciekawszych naszym zdaniem programów, które są niemal codziennie używane przez kogoś z ekipy i z całego serca przez nas polecane. Oczywiście jest to subiektywny wybór, trudno bowiem wyłowić z morza programów (na Google Play jest ponad 2,8 mln aplikacji!) każdą perełkę. Z tego też względu zachęcamy do własnych poszukiwań – tym bardziej, że wiele apek ma zatrzęsienie wersji alternatywnych.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

NARZĘDZIA CODZIENNEGO UŻYTKU

mObywatel



OFICJALNA, państwowa aplikacja, która pozwala przede wszystkim w wielu przypadkach potwierdzić tożsamość – w praktyce więc jest to taki elektroniczny dokument będący zamiennikiem dowodu osobistego (choć nie we wszystkich sytuacjach). Ponadto znajdziemy tam dostęp do e-recept, informacji na temat podróży zagranicznych do poszczególnych krajów, a ostatnio również zalecenia związane z epidemią koronawirusa. Konfiguracja jest co prawda kłopotliwa i musimy się posłużyć Profilem Zaufanym, ale naszym zdaniem warto – to po prostu na dłuższą metę wygodne.

Platformy: Android, iOS
Cena: darmowa

Google Pay

INSTALUJEMY, wprowadzamy dane karty płatniczej i możemy potem płacić zbliżeniowo telefonem np. w sklepach, co jest o tyle wygodne i szybkie, że nie musimy sięgać po portfel. System Google'a pośredniczy w płatności, podając tymczasowy numer karty – prawdziwe dane nie są więc udostępniane. Aplikacja wymaga założenia blokady ekranu i najczęściej przed zapłaceniem należy smartfon odblokować – choć według informacji Google'a niewielka liczba drobnych transakcji może się również odbyć z wyłączonym ekranem. Żeby skorzystać z aplikacji, trzeba mieć telefon z modułem NFC.

Platformy: Android, iOS
Cena: darmowa

Cube ACR

CO TU dużo mówić: nagrywanie rozmów. By program działał sprawnie w tle, należy wyłączyć oszczędzanie energii dla aplikacji w opcjach smartfona, co dotyczy już szczególnie urządzeń Huawei. Warto jednak spróbować, gdyż zarejestrowane rozmowy mogą być nieocenioną pomocą np. w starciu z różnymi telemarketerami. Należy tylko pamiętać, że choć nie musimy nikogo powiadamiać o nagrywaniu, zapisów rozmów nie możemy upubliczniać. Wartość dowodową jednak mają tak czy inaczej.

Platformy: Android
Cena: darmowa

SkyCash

POLSKA aplikacja do mobilnych płatności różnego rodzaju. Zapłacimy tu za przejazdy komunikacją miejską i koleją. Opłacimy parkingi, zarezerwujemy i zapłacimy za bilet do kina. Można też doładować telefon, a także kupić ubezpieczenie czy opłacić domowe rachunki, skanując kod kreskowy lub QR aparatem w telefonie. Program jest prosty w obsłudze i ma naprawdę szeroki zasięg: twórcy chwalą się obsługą usług w 170 miastach, w tym możliwością zakupu biletów komunikacji miejskiej w 70 z nich.

Platformy: Android, iOS
Cena: darmowa

Yr

ESTETYCZNA i poręczna aplikacja pogodowa. Prezentuje prognozę w oparciu o GPS-a w formie animowanego okna, a także wykresów, tabeli i mapy okolicy. Możemy też skorzystać z widżetów i powiadomień. Oczywiście to jedna z aplikacji, jest też szereg innych, z których wyróżniają się Prognoza pogody czy Pogoda & Radar. *(A ja prywatnie polecam YoWindow – dop. Smg).*

Platformy: Android, iOS
Cena: darmowa

Dropbox

CO PRAWDA Dropbox jako chmura jest już trochę passé – darmowa wersja ma ograniczoną do trzech liczbę synchronizujących się z kontem urządzeń i 2 GB miejsca (tu polecamy OneDrive Microsoftu i Dysk Google'a). Pomimo tego jednak Dropbox jest wart zachodu z powodu świetnej aplikacji mobilnej. Oprócz synchronizacji plików mamy tu m.in. dostęp do bardzo dobrego skanera dokumentów, który posługując się aparatem w komórce, może szybko stworzyć PDF-a i zapisać go w chmurze, a potem w prosty sposób możemy się nim dzielić z innymi. Tym samym Dropbox jest wygodniejszym w użytkowaniu i darmowym substytutem dla aplikacji-skanerów, jak choćby Tap Scanner.

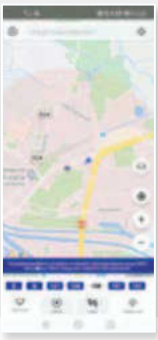
Platformy: Android, iOS
Cena: darmowa

Niezbędnik mieszczucha

Jakdojade

Aplikacja, dzięki której odnajdziemy optymalne połączenia w komunikacji miejskiej. Mamy możliwość konfigurowania przesiadek, podglądu trasy, a także przeglądu linii odjeżdżających z danego przystanku. Obsługuje 47 miast, w niektórych z nich możemy również kupić bilety na przejazd. Aplikacja darmowa, choć w wersji premium nie ma reklam, a dostajemy pełną nawigację z GPS i rozkłady jazdy na najbliższym przystanku.

Platformy: Android, iOS
Cena: darmowa



BusLive

Szalenie wygodna apka, która pozwala na żywo podejrzeć pozycję wybranych autobusów i tramwajów na mapie. Dzięki temu można sobie optymalnie rozplanować przesiadkę lub sprawdzić, czy jest sens, by czekać na przystanku. Program obsługuje osiem największych miast i metropolię śląską, a także... Edynburg i Malagę. Działa dobrze, choć tutaj sporo oczywiście zależy od lokalnego przewoźnika, który udostępnia pozycje autobusów i tramwajów.

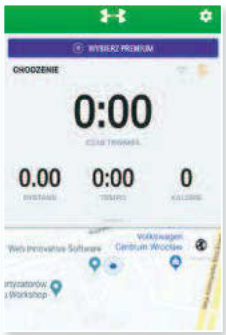
Platformy: Android
Cena: darmowa

Koleo

Coś dla dojeżdżających do centrum pociągami. To niezależna aplikacja, która pozwala w prosty sposób sprawdzić połączenia i ceny za przejazd, a następnie kupić bilet na koleje Polregio, PKP SKM, Koleje Dolnośląskie, Arriva RP i ŁKA. Program radzi sobie także z biletami okresowymi i przesiadkowymi – w tym ostatnim przypadku warto jednak dla świętego spokoju upewnić się w regulaminie danego przewoźnika, jak wygląda kwestia ich honorowania.

Platformy: Android, iOS
Cena: darmowa

ZDROWIE I AKTYWNOŚĆ FIZYCZNA



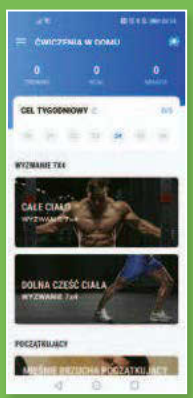
Endomondo

PRAWDOPODOBNIE najpopularniejszy tracker sportowy w Polsce, a zarazem portal społecznościowy skupiający entuzjastów aktywności fizycznej. Za pomocą apki można zapisywać kilkadziesiąt dyscyplin sportowych, wiele również z trasami. Co prawda w obecnych warunkach to ostatnie raczej się nie przyda – możemy jednak notować ćwiczenia przeprowadzane w domu. Nie bez znaczenia jest również warstwa społecznościowa: mamy tu na bieżąco dostęp do podstawowych statystyk i aktywności zarówno własnej, jak i znajomych. Darmowy, ale w opcji premium mamy dostęp do zaawansowanych statystyk, planów treningowych i stref tętna.

Cena: darmowa, premium 17 zł miesięcznie lub 70 zł rocznie
Platformy: Android, iOS

Ćwiczenia w domu – bez sprzętu

Jak nie można wyjść na zewnątrz, można ćwiczyć w czterech ścianach – a ta aplikacja w tym pomoże. Znajdziemy tu zestawy ćwiczeń dla początkujących, średniozaawansowanych i zaawansowanych. Program pokaże, co i jak robić, przypomni o konieczności zrobienia treningu, a postępy będziemy mogli obserwować w formie zbiorczych raportów. Część ćwiczeń jest w wersji premium, ale do końca czerwca wszystko jest za darmo – warto więc pobrać i sprawdzić, jak to działa.

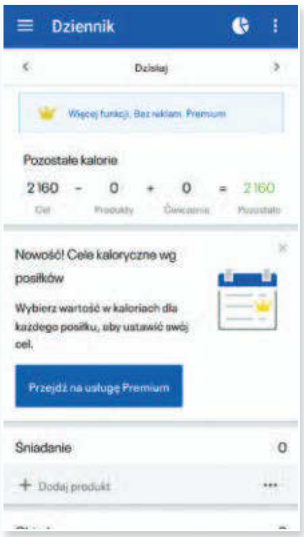


Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS

Zdrowy kręgosłup

PONOWNIE coś, co pomoże zachować formę wtedy, kiedy siedzimy całymi dniami w domu – niekiedy dosłownie! – i aktywność siłą rzeczy jest ograniczona. Aplikacja podpowiada, co i kiedy robić, żeby uniknąć bólu pleców, pokazuje kolejne ćwiczenia do wykonania i potem umożliwia śledzenie postępów, motywując do ruchu systemem osiągnięć – ale możemy też ustawić przypomnienia. W wersji premium zyskujemy możliwość personalizacji ćwiczeń i układania długich planów treningowych.

Cena: darmowa, premium 19 zł
Platformy: Android



MyFitnessPal

PROGRAM, który pomoże wyrobić sobie prawidłowe nawyki żywieniowe i podpowie, jak ćwiczyć, by zachować dobrą sylwetkę lub do niej wrócić. Ma olbrzymią bazę produktów spożywczych – ponad 6 mln. Pozwala szybko wprowadzać posiłki, zapamiętuje poprzednio wprowadzone i na bieżąco podaje składniki żywieniowe. Mamy tu również bazę ćwiczeń, możemy dodawać własne aktywności i przeglądać postępy w rozbudowanych raportach, które opierają się na spersonalizowanych wartościach. To taki kombajn, który przy odrobinie samozaparcia sprawi, że nie zasiedzimy się na dobre w czasie izolacji – nawet w podstawowej, darmowej wersji. Po wykupieniu premium można dodatkowo personalizować dietę, obierać cele kaloryczne według kalendarza, przeglądać historię raportów z poprzednich tygodni i szczegółowo analizować produkty. Nie ma też reklam.

Cena: darmowa, premium 46 zł za miesiąc lub 222 zł za rok
Platformy: Android, iOS

Podstawowe monitory aktywności

Jeśli nie potrzebujemy kombajnu lub zaawansowanych możliwości, równie dobrze do śledzenia ruchu mogą wystarczyć aplikacje, które w wielu wypadkach najpewniej już są zainstalowane na smartfonie. To standardowe monitory ruchu, wśród których możemy wymienić choćby Google Fit czy Huawei Zdrowie. Potrafią nadzorować codzienną aktywność, zliczając za pomocą smartfona kroki i powiadamiać o osiągnięciu celu, a po sparowaniu z opaskami fit lub smartwatchami zyskamy również dostęp do danych na temat tętna, jakości snu czy nawet natlenienia krwi. Wszystkie te informacje są często pokazywane w formie zbiorczej, co – nawiasem mówiąc – pozwala przekonać się czy i jak bardzo w czasach izolacji zmniejszyła się nasza aktywność.

Dla podróżników

Places Been

Taki odpowiednik mapy zdrapki do zaznaczania miejsc, gdzie byliśmy. Szukamy danej lokacji i oznaczmy jedną z trzech flag: byliśmy, planujemy lub ulubione. Aplikacja wszystkie te dane gromadzi i podaje w formie zestawień. W wersji premium nie ma reklam, mamy mapę 3D, wiele dodatkowych statystyk i możliwość dodawania własnych miejsc. Są też dodatkowe płatne pluginy, z których jedynym ciekawym są lotniska na świecie.

Cena: darmowa, wersja premium 15 zł
Paltformy: Android, iOS

Znaczki turystyczne

Program, który jest katalogiem znaczków turystycznych, a zarazem mapą pokazującą, gdzie można je kupić. Bibeloty te mają postać drewnianych krążków dostępnych wyłącznie w danym miejscu – ich kolekcja może być zatem przyjemną pamiątką z wojaży. Oczywiście nikt ich nie każe kupować, samą aplikację można jednak potraktować jako katalog wartych odwiedzenia podczas podróży miejsc, jak choćby schronisk górskich, muzeów, parków narodowych czy zamków.

Cena: darmowa, wersja pro 5 zł
Platformy: Android, iOS

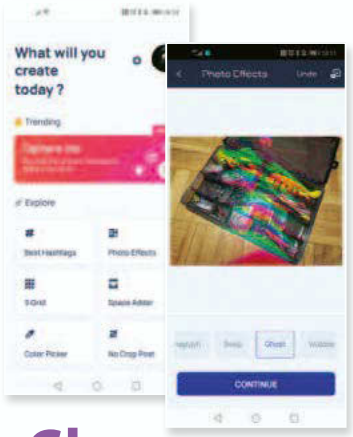
Polskie góry

Z tą aplikacją sprawdzisz, jakie góry widać na horyzoncie. Program korzysta z modułu GPS i aparatu, nanosząc na ekran siatkę szczytów – w istocie to więc system rozszerzonej rzeczywistości, który pozwoli się zorientować podczas wędrówki. Aplikacja opisuje Tatry, Sudety, Beskidy i Góry Świętokrzyskie. Ponadto wzgórza na terenie całej Polski, a także wysokie budynki, maszty, kominy, latarnie morskie.

Cena: darmowa
Platformy: Android

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

ZDJĘCIA, WIDEO I GRAFIKA



Gbox

Aplikacja będąca zestawem narzędzi do Instagrama. Pozwala ciąć wideo na piętnastosekundowe fragmenty, podzieli też fotografię na wybraną liczbę kafelków, które następnie można załadować na Instagrama, by tworzyły w galerii mozaikę. W darmowej wersji jest także automatyczne dodawanie tagów na podstawie maszynowej analizy zdjęcia: dodajesz fotę, program ją sprawdza i proponuje najlepsze oznaczenia. Działa to nieźle, choć hasze są w języku angielskim i możemy to użyć 10 razy. Potem trzeba kupić premium lub zapłacić za funkcję obejrzeniem reklamy. Obowiązkowa aplikacja dla kogoś, kto dużo publikuje na Instagramie.

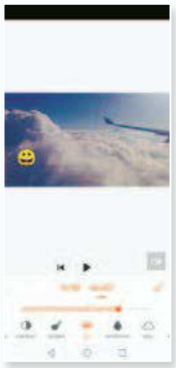
Cena: darmowa, premium 13 zł za miesiąc, 80 zł za rok lub 470 zł wieczyście
Platformy: Android, iOS

PhotoTime: Złota godzina

Prosta aplikacja, która pozwala obliczyć, kiedy będziemy mieli optymalne warunki zdjęciowe w postaci złotej i niebieskiej godziny. Ta pierwsza oznacza ciepłe, żółte światło słoneczne niedługo przed zachodem Słońca oraz krótko po wschodzie. Niebieska godzina z kolei to czas po zachodzie i przed wschodem Słońca, kiedy niebo ma kolor niebieski – czas ten jest uznawany za najbardziej korzystny do nocnej fotografii. Aplikacja pobiera dane z GPS-a i podaje, kiedy wymienione nastąpią określonego dnia. W wersji premium dostaniemy również informacje na temat fazy Księżyca i możliwość ustawienia przypomnień na godzinę przed optymalną do focenia porą dnia.

Cena: darmowa, premium 7,50 zł
Platformy: Android

YouCut

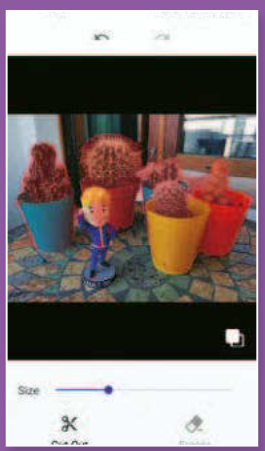


SZYBKI i prosty edytor wideo. Mamy tu garść najpotrzebniejszych opcji w postaci nakładania filtrów, przyspieszania lub opóźniania wideo. Możemy dodać dźwięk, animowane efekty, tekst, naklejki, przyciąć klip do rozmiarów w najpopularniejszych serwisach społecznościowych. Edycje nakładamy na osi czasu, do której zresztą można doklejać inne klipy. Niektóre z filtrów czy opcji są zablokowane w darmowej wersji.

Cena: darmowa, wersja pro 23 zł za miesiąc lub 60 zł wieczyście
Platformy: Android, iOS

Cut Paste Photo Editor

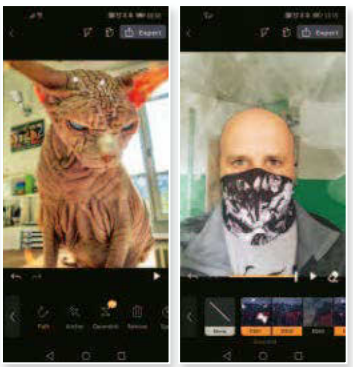
PROSTA apka, która pozwala szybko wyciąć daną rzecz z fotografii i wkleić ją na nowe tło. Wycinanie jest wspomagane automatycznym wykrywaniem obiektów – działa to różnie, najlepiej radzi sobie siłą rzeczy tam, gdzie są duże różnice w kolorach lub kontraście. Na ogół jednak zaznacza sporą część tego, na czym nam zależy, a korekty możemy wprowadzić ręcznie za pomocą pędzla o regulowanej wielkości. Oprócz samej operacji wklejania, da się też poprawić wygląd przenoszonej części grafiki, a całość przyozdobić tekstem lub naklejkami. Do wyboru jest też sporo szablonów do wykorzystania.



Cena: darmowa
Platformy: Android

Enlight Pixaloop

Jeśli chcecie ożywić fotę, to jest to apka dla was. Pozwala ona animować zdjęcia. Oznaczamy kierunek i stopień skomplikowania, innym narzędziem wyznaczamy strefę animacji, „zamrażając" resztę foty. Ponadto możemy określić prędkość ruchu oraz długość klipu. Efekt końcowy bywa oszałamiający. Ponadto da się dodać animację kadrowania całej fotografii czy nałożyć dodatkowe filtry w postaci np. iskier lub deszczu. Część możliwości, jak choćby edycja dźwięku lub naklejki są zablokowane w darmowej wersji, podobnie zresztą jak możliwość eksportu do formatu GIF – za darmo zapiszemy jedynie klip wideo w rozdzielczości Full HD. Jeśli ktoś chciałby się pokusić o odblokowanie dodatkowych możliwości, musi jednak sporo zapłacić.



Cena: darmowa, wersja pro 27 zł za miesiąc lub 280 zł wieczyście
Platformy: Android, iOS

Mobilna edycja grafiki

Snapseed

Narzędzie Google'a do przeprowadzania szybkiej, ale wbrew pozorom skomplikowanej edycji. Główny nacisk położono tu na zabawę filtrami, których jest naprawdę dużo – dzięki nim możemy np. wystylizować fotę lub dodać pożądany efekt. Sporo tu również różnego rodzaju suwaków z ustawieniami, dzięki którym możemy łatwo podkręcić wizualnie każdą fotografię. Apka pozbawiona jakichkolwiek ograniczeń.

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS

PicsArt

Zaawansowany program do daleko posuniętej edycji – jego główną zaletą są różnego rodzaju skomplikowane transformacje graficzne w postaci np. nakładanych w locie efektów rysunku, komiksu farby, konwencji malarskiej itd. Poza tym ma wiele narzędzi typowych dla desktopowych programów. Niestety, ceną za to są często pojawiające się reklamy, a alternatywą dla nich jest dość wysoka opłata.

Cena: darmowa, wersja pro 20 zł za miesiąc, 125 zł za rok
Platformy: Android, iOS

Canva

Edytor graficzny, który opiera się na szablonach. Wybieramy, co chcemy zrobić – a może to być plakat, post na Instagrama, zdjęcie w tle na Facebooka, CV i wiele innych – następnie pojawia się lista schematów. Wskazujemy jeden, potem wprowadzamy swoje fotografie lub tekst i zapisujemy spersonalizowaną całość. W wersji pro m.in. dostęp do gigantycznej bazy danych.

Cena: darmowa, wersja pro 40 zł za miesiąc, 375 zł za rok
Platformy: Android, iOS

ROZWÓJ I NAUKA

SuperMemo

PROGRAM głównie do nauki języków obcych, ale nie tylko: jest też trochę materiałów z wiedzy ogólnej i możemy się tu nauczyć np. rozpoznawać dzieła malarskie na przestrzeni wszystkich epok. Program jest bardzo rozbudowany i bogaty – liczba kursów idzie w setki, a wszystko zostało profesjonalnie przygotowane. Pewnie dlatego, mimo że znajdziemy sporo darmowych rzeczy, duża część to jednak materiały płatne. Ogółem mamy dostęp do lekcji z 19 języków obcych – częstokroć uszeregowanych według stopnia zaawansowania czy zawartej w nich treści. Pierwszy miesiąc – bezpłatny, potem abonament lub jednorazowa opłata odpowiednio za wszystkie kursy z danego katalogu lub pojedynczy kurs wieczyście. Ceny zależnie od konkretnego zestawu.

Cena: darmowa, dostęp do całości płatny
Platformy: Android, iOS

ZdamyTo

APLIKACJA, dzięki której nauczymy się do egzaminu na prawo jazdy. W podstawowej, darmowej wersji mamy dostęp do 407 z 2748 pytań, by odblokować całość, trzeba w powiązanym z apką serwisie zapłacić 12-19 zł za 7-90 dni dostępu. Jest to jednak o tyle opłacalne, że przy okazji dostajemy również podręcznik, e-kurs i szereg innych materiałów do nauki. W aplikacji jest nawet... tryb multiplayer – można grać z innymi, ścigając się na jak najszybsze prawidłowe odpowiedzi.

Platformy: Android, iOS
Cena: darmowa, pełna wersja 12-19 zł za różne okresy

Wolne lektury

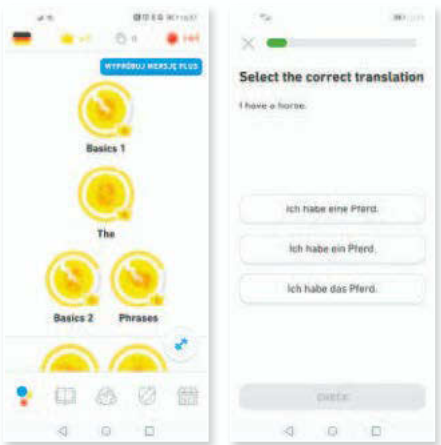
CYFROWA biblioteka i audioteka fundacji Nowoczesna Polska. Znajdziemy tu darmowy (choć oczywiście fundację można wspomóc drobną wpłatą) dostęp do książek dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Ogółem w bazie znajduje się kilka tysięcy książek i kilkaset ich zapisów audio. Wszystko podane jest w przystępnej formie: zasoby możemy przeszukiwać po epoce, rodzaju, gatunku. W prosty sposób możemy też odsiać lektury szkolne.

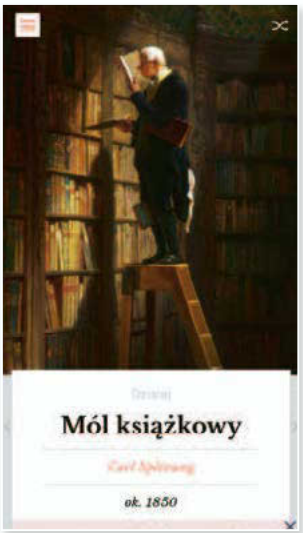
Cena: darmowaPlatformy: Android, iOS

Duolingo

POLECAMY z całego serca – to apka do nauki języków obcych, całość jednak jest ubrana w przystępną, quizową formę krótkich lekcji tematycznych, gdzie poznajemy nowe słowa, frazy, pisownię czy niuanse gramatyczne. Mamy tu dość prostą gamifikację, co dodatkowo motywuje, program automatycznie dba też o powtarzanie materiału, z którym mamy kłopoty. Apka jest systematycznie rozwijana, pojawiają się nowe języki i możliwości nauki, jak choćby poprzez czytanie ze zrozumieniem. Z poziomu j. polskiego możemy uczyć się angielskiego, z poziomu angielskiego – całej masy, w tym... klingońskiego. Niby jest premium, ale można korzystać zupełnie za darmo.

Cena: darmowa, premium 62 zł za miesiąc, 240 zł za pół roku, 372 zł za rok
Platformy: Android, iOS



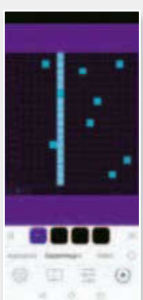


DailyArt

Z DAILYART zaznajomisz się z klasycznymi dziełami sztuki. Działa to bardzo prosto: instalujesz, a aplikacja raz dziennie, o wskazanej godzinie, przyśle powiadomienie, żeby zapoznać się z wybraną pozycją. Zobaczymy wtedy np. obraz, dane na jego temat, a także krótki opis, a gdy klikniemy – również biografię autora. Ponadto mamy dostęp do archiwum, możemy też wybrać do przejrzenia losowe dzieło. Apka jest dostępna w języku polskim, aczkolwiek nie wszystkie notki zostały jeszcze przetłumaczone. Świetna rzecz, by gdzieś pomiędzy grami złapać kontakt z dorobkiem ludzkości. Zresztą, czasem trafiają się prawdziwe perełki, których po prostu wstyd nie znać. Aplikacja darmowa, w wersji płatnej jednak pozbywamy się reklam, mamy pełny dostęp do wyszukiwarki i nieglądanych jeszcze dzieł. Ogółem w bazie programu jest ponad 5 tys. obiektów i 1,5 tys. notek biograficznych.

Cena: darmowa, pełny dostęp 31 zł
Platformy: Android, iOS

Trochę muzyki



Beatwave Pro

Przyjemna i łatwa w obsłudze aplikacja do tworzenia muzyki. Mamy siatkę, której lewa kolumna odpowiada za różne instrumenty. Zaznaczamy kolejne kwadraty, a po naciśnięciu play każde zaznaczenie jest kolejno odtwarzane. Mamy do dyspozycji kilkanaście zestawów brzmieniowych, a także kolejne sekcje. Apka darmowa, kolejne dodatkowe funkcje, w tym eksport utworów, odblokowujemy niewielkimi opłatami.

Cena: darmowa, okazjonalne mikropłatności
Platformy: Android

BandLab

Aplikacja do tworzenia muzyki z nagrywanych lub importowanych sampli oraz ścieżek wokalnych. Dodatkowo mamy dostęp do szeregu gotowych sampli, efektów, bitów, instrumentów MIDI, pętli i opcji związanych z miksowaniem tego wszystkiego w gotowy utwór. W ramach konta mamy nieograniczone miejsce na przechowywanie muzyki w chmurze programu, aplikacja jest też darmowa.

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS

Ultimate Guitar: Chords and Tabs

Apka do nauki gry na gitarze. Na początku przepyta nas odnośnie do naszego instrumentu i gustu muzycznego, a potem, po zalogowaniu się i opłaceniu konta, możemy zacząć się uczyć. Znajdziemy tu tabulatury zarówno oficjalne, stworzone przez zespół UG do najpopularniejszych piosenek, jak i dodawane przez społeczność. Jest tego od groma. Oprócz tego mamy dostęp do kanałów innych użytkowników i narzędzi do strojenia gitary.

Cena: 11 zł za miesiąc, 38 zł za rok
Platformy: Android, iOS

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

WYBÓR GIER

Mario Kart Tour

WYŚCIGI gokartów z sympatycznym hydraulikiem i jego znajomymi. Zabawa polega na pokonywaniu pokręconych tras w niewielkich pojazdach z bohaterami gier Nintendo. Po drodze zbieramy znajdźki, którymi możemy przeszkadzać innym w dotarciu do mety. Wraz z postępami w grze odblokowujemy nowe gokarty, kierowców czy lotnie. Dzięki rankingom rywalizujemy też z innymi graczami. Sympatyczna gra, wbrew pozorom dla graczy w każdym wieku.

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS

Empires&Puzzles

NIEJAKO ze wstydem muszę przyznać – moje guilty pleasure. Gram w to od dwóch lat, nabiłem 50. poziom, jestem w sojuszu, biorę udział w bitwach i codziennie rozwijam bohaterów. To pod wieloma względami klasyczne układanie kolorowych klocków połączone z rozwijaniem zamku i wzmacnianiem losowanych przy różnych okazjach herosów. Wciągające, da się grać za darmo (choć mikropłatności pomagają), a polowanie na najrzadsze postacie przynosi sporo satysfakcji.

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS

Pokémon GO

NIBY oczywistość, ale jeśli dawno tam zaglądaliście – zainstalujcie koniecznie. To wprost niesamowite, jak bardzo ta gra zmieniła się od premiery. Zasadniczo dalej chodzi o to samo, czyli bieganie po świecie za osobliwymi stworkami. Tyle że w międzyczasie pojawiły się Pokémony z pięciu już regionów, mamy daleko większe możliwości ich rozwoju, a twórcy dodali możliwość rywalizacji w ramach lig. Zdecydowanie jedna z najciekawszych gier zmuszających do ruchu. Aha, w ramach kwarantanny można grać z domu – do gry wprowadzono sporo ułatwień i bonusów pozwalających na kanapową aktywność.

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS

Pixel Dungeon

CO TU dużo mówić: śmigamy po lochach. To klasyczny rogal utrzymany w pikselowej stylistyce. Wybieramy jedną z czterech klas postaci i próbujemy zajść jak najdalej. Podziemia są generowane proceduralnie, musimy zbierać graty, dozbrajać się, szukać przejść i oczywiście walczyć z szeregowymi przeciwnikami i bossami. Niby nic, a wciąga jak biebrzańskie bagna.

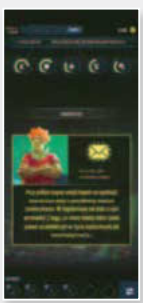
Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS

Call of Duty Mobile

KLASYCZNE dla serii CoD sieciowe naparzanie się z innymi graczami – tyle że w wersji mobilnej. Możemy grać w różne wariacje deathmatchy, w battle royale lub postrzelać do nieumarłych. Multum broni, skórek, dodatków do pukawek. Sterowanie w podstawowej wersji opiera się na autostrzelaniu – my tylko celujemy. Rundy są na tyle krótkie, że spokojnie można grać w komunikacji miejskiej, a w obecnych okolicznościach, cóż, w toalecie. Polecam!

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS

Polskie mobilki



InfiniteCorp

Oryginalna karcianka. Jesteśmy pracownikiem korporacji w dystopijnym świecie przyszłości. Gra polega tutaj na podejmowaniu kolejnych decyzji tak/nie (niekiedy dość... osobliwych) w taki sposób, żeby uzyskać jak największy poziom zadowolenia każdej z pięciu frakcji. Gameplay jest prosty w założeniach, gra – już niekoniecznie. Trzeba się utrzymać przy życiu, walcząc jednocześnie o zyski, co z każdym tygodniem robi się trudniejsze.

Cena: 14 zł
Platformy: Android, iOS

Gwent

Wiedźmińska gra karciana – ta sama, która pojawiła się najpierw w trzeciej odsłonie gry z Geraltem, a potem już w wersji samodzielnej. Gramy w trzech turach, a celem jest wystawienie w dwóch z nich mocniejszej armii. Karty można zbijać czarami, wiele z nich ma własne umiejętności. Wszystko oczywiście odbywa się w wiedźmińskim świecie, kolekcjonując kolejne karty, zobaczymy więc wiele znanych postaci.

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS

Real Boxing 2

Mobilne boksowanie. Tworzymy sobie własnego fajtera, a następnie go rozwijamy w trybie kariery. Można grać samotnie lub w ramach turniejów z innymi – gra płynnie łączy obydwie te warstwy. Mamy tu duże możliwości personalizacji postaci, szeroki zestaw ciosów i umiejętności, treningi i – jak to w mobilkach bywa – codzienną loterię. Mikropłatności też są, ale da się grać za darmo. Całość na silniku Unreal Engine 4.

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS

DualSense – pad dla PlayStation 5

Sony w końcu pokazało następcę DualShocka 4, przy okazji zmieniając nazwę urządzenia. Kontroler nadchodzącej konsoli nosi miano DualSense i... wygląda dość osobliwie. Jednolita poprzednio czerń została tu przełamana białymi elementami, które w istocie zajmują większą powierzchnię urządzenia, a charakteru dodaje podświetlenie – tym razem biegnące bokami, wzdłuż krawędzi panelu dotykowego. Przyciski pozostawiono w niemal niezmienionej formie. Wyjątkiem jest Share, który teraz będzie nazywać się Create. Najpewniej jest to zmiana podyktowana nowymi funkcjami konsoli, choć o nich oczywiście nic na razie nie wiadomo.

Poprawie ma ulec żywotność akumulatora, dotychczas używane silniczki wibracyjne zastąpiono zaś haptycznymi – mają one symulować kontakt z różnymi powierzchniami, co będzie odczuwalne podczas grania, kiedy np. wjedziemy samochodem w żwir. Zmienią się również spusty – producenci gier zyskają możliwość regulacji ich oporu czy głębokości skoku. Będziemy mogli więc poczuć np. naprężanie łuku przed oddaniem strzału. Dobrą wiadomością jest też fakt, że do kontrolera jak poprzednio podłączymy słuchawki z końcówką minijack 3,5 mm. Pad zostanie również wyposażony we wbudowany mikrofon, dzięki czemu nie tylko pogadamy z innymi graczami bez zestawu słuchawkowego, ale i sprzęt najpewniej będzie mógł identyfikować graczy poprzez ich głosy.

Ciekawostką jest, że Sony nie pokazało spodu urządzenia. Nie wiadomo więc, czy nie znalazły się tam np. dodatkowe przyciski wzorem kontrolera Elite Microsoftu.

www.playstation.com

Intel w opałach?

AMD złapało rytm i nie zamierza ustępować. Według informacji płynących z niemieckiego sklepu mindfactory.de sprzedaż układów Intela niezmiennie spada. „Zieloni" obecnie mają aż 69-procentowy udział w sprzedaży, Intel zaś musi się zadowolić 31%. Podobne doniesienia, choć już mówiące o nieco mniejszej przewadze AMD, płyną z Korei i Japonii.

Co istotne, nie wygląda też na to, żeby Intel mógł ten trend szybko odwrócić. Według pierwszych przecieków Core i9-10900K z nadchodzącej serii Comet Lake-S w teście Fire Strike zyskał wynik gorszy o ok. 5% od Ryzena 9 3900X. Układ Intela, choć taktowany wyższą częstotliwością, ma mniej rdzeni i wątków (10/20 w stosunku do 12/24 w układzie AMD), wykonano go też w starszym i wielokrotnie już odświeżanym procesie technologicznym 14 nm – wszystko więc wskazuje na to, że będzie bardziej energożerny od chipa konkurencji.

Również w przypadku mobilnych układów może być interesująco. AMD pokazało ostatnio Ryzena 9 4900HS, który pod względem wydajności spisuje się wprost wyśmienicie, bijąc lub wyrównując wyniki Core i9-9980HK – a to wszystko przy niemal połowę niższym zapotrzebowaniu na moc. Pozostaje pytanie, jak na tle układu AMD wypadnie nadchodzący, niedawno zapowiedziany i9-10980HK, który oficjalnie już w trybie turbo potrafi rozpędzić się do 5,3 GHz na jednym rdzeniu. Niezależnie już jednak od wyników testów trudno nie zauważyć, że „niebiescy" coraz boleśniej odczuwają naciski konkurencji.

www.amd.com | www.intel.com

Wielkie zakupy

Pozostawiając już na boku rywalizację wydajnościową procesorów Intela z AMD, warto zwrócić uwagę również na towarzyszące im płyty główne. W przypadku „niebieskich" platform najwięksi producenci już zapowiedzieli modele z chipsetem Intel Z490. Przesiadka będzie tu konieczna, gdyż nadchodzące CPU Intela korzystają z nowego gniazda LGA 1200. Jak przystało na topowe konstrukcje – ma być drogo. Pojawią się jednak i tańsze modele korzystające z chipsetów B460, H410 i H470.

Fani AMD w wielu wypadkach będą mogli jeszcze pozostać przy starszych płytach z gniazdem AM4 – ostatnio potwierdzono kompatybilność nadchodzących procesorów Zen 3 z chipsetami X570, X470, B550 i B450. Ale pojawią się też nowinki w postaci chipsetów z serii 600 z X670 na czele. W międzyczasie zaś do sprzedaży powinny trafić płyty główne z układem B550 na pokładzie – stanowiąc tym samym tańszą podstawę dla platform z obsługą PCIe 4.0.

www.amd.com | www.intel.com

Kółka za trzy i pół koła

Okazuje się, że fantazja firmy Apple nie ma granic. Po stojaku do monitora za 4800 zł producent pokazał... kółka do obudowy Maca Pro za 3500 złotych. Wykonane ze stali nierdzewnej i gumy, pozwalają na łatwiejsze przemieszczanie komputera. W zestawie dostajemy przejściówkę imbusową, ale narzędzia potrzebne do montażu musimy zapewnić sobie sami.

www.apple.com

Nowe na rynku

Cooler Master GS750

To oryginalna podstawka pod słuchawki. Można na niej nie tylko zawiesić nieużywane „muszle", ale i bezprzewodowo naładować telefon – sprzęt zapewnia 10 W mocy zgodnie ze standardem Qi. W podstawce znajdziemy również dwa porty USB 3.0, a także gniazdo minijack, z którego zrobimy użytek dzięki wbudowanej karcie dźwiękowej 7.1. Wzdłuż dolnej krawędzi biegnie z kolei pasek LED – barwę podświetlenia można skonfigurować w softcie.

Cena: 400 zł
www.coolermaster.com

XPG Spectrix D50 DDR4 RGB

To nowe pamięci RAM dla entuzjastów najwyższych osiągów. XPG wprowadza do sprzedaży moduły o pojemnościach 8, 16 i 32 GB, które trafią na półki pojedynczo lub w parach. Częstotliwości będą obejmować 3000, 3200, 3600, 4133, 4600 oraz 4800 MHz, opóźnienia zaś zamykają się w przedziale CL 16-19. Kości zabezpieczono radiatorami o grubości 2 mm, dodatkowo użytkownik będzie mógł dostosować barwę podświetlenia RGB. Pamięć objęta jest dożywotnią gwarancją.

Cena: od ok. 220 zł
www.xpg.com

Sound BlasterX AE-5 PLUS

Następca AE-5 z technologią wirtualizacji Soundblaster Surround. Karta jest przeznaczona dla graczy, działa na PCI-E, korzystając z przetwornika cyfrowo-analogowego ESS SABRE3 i autorskiego wzmacniacza słuchawkowego Xamp. Urządzenie obsługuje słuchawki o impedancji 16-600 omów i zapewnia dźwięk przestrzenny 5.1 oraz 7.1 z emulacją dwóch kanałów. Dodatkiem jest również bogaty soft.

Cena: 650 zł
www.creative.com

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

PNY GeForce RTX 2070 Super XLR8

Cena: 2480 zł | Dostarczył: PNY | www.pny.eu

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 1605 MHz, boost 1815 MHz • **Pamięć:** 8 GB GDDR6 • **Przepustowość pamięci:** 448 GB/s • **Zużycie energii (maks.):** 215 W • **Gniazda:** 3 x DisplayPort 1.4, HDMI 2.0b • **Dodatkowe zasilanie:** 1x 6 pin, 1x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 3x wentylator, dwuslotowe • **Inne:** metalowy backplate, 3 lata gwarancji, przejściówka zasilania w komplecie • **Wymiary:** 314 x 128 x 44 mm • **Waga:** 1 kg

Dobrze wyceniona na tle konkurencji, wydajna karta z przyzwoitym chłodzeniem.

Krótka, bo składająca się z trzech liter, nazwa PNY odwołuje się do raczej mniej znanej na polskim rynku, amerykańskiej marki. Jankeskie korzenie nie przeszkodziły jednak w sprzedaży **atrakcyjnie wycenionej karty do grania w QHD**. Wydajnościowo jest oczywiście w porządku, **daje radę nawet w najbardziej wymagających tytułach na najwyższych detalach wyświetlanej grafiki, osiąga średnią wydajność równą lub przewyższającą średnio 60 fps** – jak w przypadku Metro: Exodus czy Assassin's Creed: Odyssey. Testy pokazały również, że możemy się pokusić o próby odpalania nieco mniej zasobożernych gier w 4K, ale tutaj należy już mierzyć siły na zamiary lub ciąć detale: wspomniany Exodus przy tak wysokiej rozdzielczości już chrupał (średnia wydajność to 36 klatek).

Tym, co cieszy, jest wysoka kultura pracy. Trzy wiatraki zapewniają dobre chłodzenie przy umiarkowanym poziomie hałasu. W zamkniętej obudowie z chłodzeniem AiO na procesorze Core i7-8700 karta osiągnęła maks. 68 st. C – czyli przyzwoicie. Jeśli miałbym się do czegokolwiek przyczepić, to braku trybu półpasywnego – ale w stanie spoczynku jest tak cicho, że hałas jest w zasadzie pomijalny. Również reszta cech fizycznych urządzenia nie budzi zastrzeżeń, a cieszy np. solidny backplate. Obejść się za to smakiem będą musieli fani światełek – nic tu nie błyska i nie mruga.

Karta została fabrycznie podkręcona. W trybie boost GPU śmiga z częstotliwością 1815 MHz, co jest fajnym wynikiem – choć oczywiście nie topowym. Konkurencja choćby spod znaku Zotaca czy Asusa w swych najlepszych 2070 Super zegary wyżyłowała bardziej, jednak na korzyść testowanego modelu PNY przemawia zauważalnie niższa od wymienionych urządzeń cena. Co nawet istotniejsze, karta wypada atrakcyjnie na tle porównywalnej w megahercach konkurencji. W momencie powstawania tekstu tylko jeden model z takim samym zegarem był tańszy – równocześnie jednak miał mniej wydajne, dwuwiatrakowe chłodzenie. To, jak i ogólna wydajność połączona z wysoką kulturą pracy, sprawia, że w swojej kategorii XLR8 jest jednym z najbardziej opłacalnych zakupów. **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ świetna wydajność do grania w QHD • wydajne i stosunkowo ciche chłodzenie • metalowy backplate • atrakcyjnie wyceniona względem konkurencji

– na upartego – brak trybu półpasywnego i podświetlenia • jeśli komuś zależy po prostu na 2070 Super, to jednak są tańsze, podstawowe modele

OCENA 8+

Razer Seirēn Emote

Cena: 760 zł | Dostarczył: Razer | www.razer.com

PARAMETRY • **Typ:** pojemnościowy • **Charakterystyka kierunkowości:** hiperkardioidalna • **Przenoszone częstotliwości:** 100 Hz – 20 KHz • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** USB 2.0 • **Inne:** wyświetlacz RGB LED 8 x 8, podstawka z tłumieniem drgań regulacją wychylenia, alternatywna wydłużona nóżka w zestawie, kabel w oplocie, oprogramowanie Streamer Companion, regulacja głośności słuchawek wpinanych do mikrofonu (minijack), przycisk wyciszania mikrofonu • **Rozmiary:** wysokość 19 cm, średnica podstawki 9 cm, średnica obudowy mikrofonu 5 cm • **Waga:** 350 g

Mikrofon, który m.in. uśmiecha się do oglądających nasze streamy.

Zacznijmy od efekciarstwa: to mikrofon z bajerami. Z tyłu obudowy za kratownicą producent umieścił wyświetlacz RGB LED o rozdzielczości 8 x 8 sporych pikseli. To niby niewiele – wystarcza jednak, by wyświetlać emotki statyczne i animowane. Mimo niskiej rozdzielczości, dzięki wspomnianej kratownicy wygląda to jednak naprawdę fajnie. Użytkownik tego oczywiście nie widzi, ale przy odpowiednim ustawieniu sprzętu kolorowe ikonki zobaczą widzowie streamu – i to z ich myślą Razer stworzył ten bajer. Towarzyszące sprzętowi oprogramowanie Streamer Companion (nawiasem mówiąc, kapryśne, na jednym z trzech komputerów nie działało w ogóle) pozwala nie tylko ustawić standardową emotkę, ale i zautomatyzować ich wyświetlanie, np. gdy ktoś rzuci tipem lub zostawi suba. Fajny bajer – żeby go jednak wykorzystać, trzeba się namęczyć z odpowiednim ustawieniem sprzętu.

Pod względem możliwość technicznych Emote odpowiada z grubsza modelowi Seirēn X – tyle że podniesiono dolny próg przenoszonych częstotliwości do 100 Hz i zmieniono charakterystykę kierunkowości z superkardioidalnej na hiperkardioidalną. To ostatnie przekłada się na jeszcze większe zawężenie obszaru odbioru dźwięku z przodu, co pozwala skuteczniej wyciąć tło. Odbywa się jednak kosztem nieznacznego zwiększenia rejestracji odgłosów zza mikrofonu – trzeba o tym pamiętać, używając np. głośnej klawiatury mechanicznej. Ogólnie jednak jest dobrze i **mikrofon radzi sobie przyzwoicie, spokojnie wystarczając do codziennych streamów**. Warto też wspomnieć o wyposażeniu. Wraz z mikrofonem dostajemy solidną, ciężką podstawkę z wytłumieniem niwelującym drgania oraz alternatywną nóżkę – zdecydowanie dłuższą od standardowej, co powinno pomóc znaleźć optymalną pozycję dla sprzętu.

Pozostaje kwestia ceny. W stosunku do wspomnianego Seirēn X testowany Emote jest o ok. 300 zł droższy – to rzecz jasna dopłata za nieco lepszą charakterystykę, ale przede wszystkim efekty specjalne. Decyzja o zakupie powinna więc zależeć od tego, czy ze wspomnianych „błyskotek" skorzystamy. Jeśli tak – można śmiało rozważać wydanie pieniędzy. **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ dobra jakość rejestrowanego materiału • świetny wygląd • wyświetlacz i reszta dodatkowego wyposażenia • podświetlenie może być interesującym urozmaiceniem streamu...

– ...tyle że nie każdy wykorzysta ten potencjał • świecidełka sporo dokładają do ceny • trochę kapryśny soft

OCENA 7

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: WYDAWNICTWO BAUER, CD-ACTION, SŁONIMSKIEGO 1A, 50-304 WROCŁAW

Koronowirus, izolacja, ludzie siedzą w domach i mają czas na wszystko, rozmyślają... Teoretycznie więc winienem być zasypany masą listów z rozmaitymi refleksjami, ale praktyka mówi co innego. Co z wami, ludziska!? Piszta!!! I z nadzieją, że w końcu mnie wysłuchacie, zapraszam do lektury tego AR.

PISZTA ZROZUMIALEJ!

Dzisiaj pisze do redakcji gdyż zauważyłem, że niektóre recenzje są lekko mówiąc: gówniane. W swoim czasie czytałem w waszym czasopiśmie recenzje Disco Elysium.....w którym koło 75% tekstu to opis jakiejś filozofii występującej w grze?? Przez to niemalże nic nie dowiedziałem się o tym na czym gra polega, co w niej robimy itp. Podobnie jest w recenzji remasterze HD Praetorians z i już "sztuczną" recenzje Star Wars Battlefront, lecz w tym przypadku jest/był gorzej gdyż było kompletnie ZERO zrozumiale tekstu a jakiś dialog... Ja wiem że to miało być kreatywne, Ale kurde no, nie każdy zrozumie twórczość Szekspira dlatego prosiłbym abyście postarali się jak najwięcej zrozumiałych informacji o grach umieszczać w waszych recenzjach.

Polish Soldier Husar

OK. Co byś powiedział gdyby twój list zaczynał się od nagłówka „lekko gówniany post"? Chyba niezbyt fajnie byś się poczuł? Bo sam fakt, że z czymś się nie zgadzam, czegoś nie rozumiem, itd. nie oznacza automatycznie, że jest to gówniane. Nie słucham polskiego rapu (ani rapu w ogóle), bo mi się nie podoba, nie czuję tego – ale nie twierdzę, że to „jakaś lekko gówniana muzyka". To tak na marginesie.

A co do recenzji to sprawdź sobie definicję tego słowa – w skrócie, są to WRAŻENIA konkretnej osoby (tu z grania w daną grę). A tymczasem, mam wrażenie, dla wielu z was „recenzja" oznacza prostą wyliczankę „ficzerów" – ile leveli, ile misji, ile broni, itd. To, oczywiście, także powinno w recenzji być, jasne, bo to TEŻ jest ważne. Ale wcale nie najważniejsze. Pominę już fakt, że takowe „dziwne" recenzje dawkujemy oszczędnie, coś jak szczypta pieprzu w rosole, mająca podkreślić smak zupy, a nie być jej bazą. Ale to właśnie one zwykle na dłużej zapadają w pamięć, podczas gdy 100 „normalnych" tekstów przechodzi bez echa, chyba że autor dał jakąś dziwaczną, zdaniem ogółu, ocenę... Ciekaw jestem opinii czytelników odnośnie do takich „dziwnych" recenzji – są OK, czy mamy pisać „po lucku" – że muzyka fajna, że leveli 34 i ćwierć (i też fajne), a oprawa za to bardzo fajna, no i grało się, rzecz jasna, fajnie...

MrJedi: *No i fajnie. 7/10. I wystarczy. Po co komu bardziej zaawansowane słowo pisane.*

9kier: *Lead i ocena, wtedy moglibyśmy setki gier zmieścić w każdym numerze! A że AAA ważniejsze, to większym fontem!*

ŻYCIE W CZASACH ZARAZY

Jak się masz redakcjo w czasach koronawirusa? 24 lata w życiu gazetopisma to już wiek podeszły, na ludzkie lata to jest chyba 80 wiosen. Uważajcie na siebie, żeby was tam epidemia nie przydusiła za bardzo.

Żyjem, walczym, i obaczym co będzie dalej. Praca zdalna, gdy piszę te słowa to już mija trzeci tydzień, dziwnie jakoś.

MrJedi: *Sąsiedzi z góry przestali się kłócić, sąsiadka z naprzeciwka dziwne zza okna zerka, Kaloryferowy pierwszy raz sam sobie zmienił pieluchę, znajomy zaproponował organizację zjazdu hodowców fretek z prolapsem w Bangladeszu, ktoś drapie ścianę w sąsiednim pokoju... dziwnie jest...*

9kier: *Niewiele się dla mnie zmieniło, biorąc pod uwagę, że od lat pracuję z domu. Wróciłam jednak z Wielkiej Brytanii i w chwili uzupełniania tego AR jestem w połowie 14-dniowej kwarantanny, którą wykorzystuję na częstsze streamy. Co najgorsze, nie bardzo mam jak gotować, tęsknię za krojeniem warzyw i bulgoczącym garnkiem!*

A może wykorzystacie okazję, żeby coś pozmieniać? Wydanie numeru grudniowego w pdfie i za darmo to był świetny pomysł. Ja w ogóle to lubię takie pomysły, jak mi dają coś za darmo. Pismo w wersji elektronicznej spodobało mi się wyjątkowo. Może pora pójść dalej? Moglibyście wypuścić własną aplikację na smartfony i tablety. Albo jakoś inaczej to rozprowadzać. Nawet gdyby to miało być tylko dla prenumeratorów. Np. w takim pakiecie – gazetopismo z gierkami na papierze i wersja elektroniczna w bonusie za dodatkowe 2-3 zeta, żeby prenumerator nie musiał czekać aż mu listonosz z Death Stranding doniesie. Dla was to więcej kasy, a prenumeratorzy zadowoleni.

Jak widać mamy już też wersję elektroniczną CDA. A na pewno nie jest to nasze ostatnie słowo.

Kończąc chciałbym bardzo pochwalić Daela. Miałem to napisać już po jego recenzji Blacksad zrobionej a'la kryminał, no ale pomyślałem sobie, że nie będę fanbojował. No to po lekturze recenzji Praetorians już nie mam takich zahamowań. Nie wiem czy ten człowiek jedzie na psychotropach, czy może go znaleźliście w Tworkach... ale wielkim artystą jest. Gazetopisma o grach czytam już ponad 25 lat, a takich agentów jak Dael to zbyt wielu nie pamiętam. Nie tyrajcie nim za bardzo, żeby wam nie osłabł.

MrJedi: *Chciałbym tylko dodać, że Dael pisze też świetne teksty do Kawaii. ;)*

Wszystkiego dobrego na następne 24 lata działalności.

Leniu

TIPSOMANIAK I NIE TYLKO

Chciałbym Wam podziękować za dodanie do urodzinowego numeru Tipsomaniaka 2020. Jako, że bardzo lubię formułę tego dodatku było to dla mnie bardzo przyjemne zaskoczenie, zwłaszcza, że ostatni „Tipso" ukazał się w 2018 roku. Z tego też powodu chciałbym się dowiedzieć, czy istnieje chociaż cień szansy, że w przyszłym roku z okazji ćwierćwiecza istnienia na rynku moglibyście opracować kolejną taką książeczkę?

Takie są czasy, że nic nie wiadomo, a jak mówi powiedzonko „jak najprościej rozśmieszyć Boga? Opowiedz mu o swoich planach". Przy czym, rzecz jasna, nie uważamy, że to nasz ostatni Tipsomaniak. Ale czy on też tak myśli? Zobaczymy za rok.

MrJedi: *Za rok wypuścimy tipsomaniaka z poradami dla tych co przetrwali pandemię.*

PS: Bardzo się cieszę, że powrócił „Magazyn Kulturalny" i mam nadzieję, że się nigdzie już nie wybiera. To właśnie na jego łamach trochę ponad dekadę temu, będąc jeszcze gimbusem dowiedziałem się o istnieniu Cyklu o „Świecie Dysku" nieodżałowanego Sir Terry'ego Pratchetta i za to macie moją dozgonną wdzięczność i niekończące się pokłady zaufania.

Mahtijas

MK zawsze sobie był i nigdzie się nie wybiera. Szczególnie, że w czasach kwarantanny to dość trudne. A to z kolei dobry czas na lekturę itd.

REFLEKSJE ROZMAITE

Przede wszystkim wszystkiego najlepszego dla całej redakcji i wyrazy uznania, że już 24 lata dodajecie ogrom barw do szarej rzeczywistości każdego miesiąca.

...A co mają do tego ogry!?

MrJedi: *24 lata? Czasami odnoszę wrażenie, jak by to było wczoraj. I nawet był wtedy w redakcji jeden ogr... o_O Kanapki mi pożerał.*

Dzięki Waszym tekstom, niepowtarzalnym stylom pisania redaktorów (zwłaszcza tych, których opinie zwykle w moim młodym rozumku wywoływały masę sprzeczności – ukłony dla 9kier i Berlina) posiadam cudowne okno na świat gier, sprzętu, otwieram się na coraz to nowsze tematy do zgłębienia (wincyj publicystyki, wincyj!) i ogólnie jestem szczęśliwszym człowiekiem.

Tak między nami – zachęcam WSZYSTKICH do spróbowania swoich sił w pisaniu Publicystyki do CDA. Serio. Oczywiście nie za darmochę, bo dobry tekst będzie nie tylko wydrukowany ale i przyniesie autorowi sławę i oraz honorarium autorskie.

Ale dość już słodzenia, dobijam niedługo 30-stki, metabolizm zwalnia, trzeba się pilnować.

MrJedi: *Uważaj na daszek nad nierobem (dla niekumatych: mięsień piwny).*

Zastanawiam się, czy kiedykolwiek w kraju nad Wisłą postrzeganie graczy w środowisku osób dorosłych zmieni status z „przecież to dla dzieci, głupie to takie" na coś w klimatach zapytania o ulubiony gatunek książki czy filmu.

9kier: *A to nie już?*

Nie no, mamy rok 2020, a nie powiedzmy 1995, gdy dorosły człowiek „grający w te głupie gierki" odbierany był jako jakiś infantylny „wieczny dzieciak". Ówczesne dzieciaki dzisiaj już mają około 40-tki i są podsumowywane „OK boomer" – ale przecież te „zgredy" nie traktują gier tak, jak ich rodzice. Owszem, gry nadal nie mają JESZCZE takiego statusu „intelektualnego", jak powiedzmy filmy, czy książki („czytam dużo książek" to powód do dumy, ale już „gram w mnóstwo gier" niekoniecznie, prawda?) ale to tylko kwestia czasu, może następnych 10 lat.

MrJedi: *Wątpię, aby gry szybko dorównały intelektualnie szeroko pojmowanej literaturze, gdy nawet filmy – istniejące już grubo ponad 100 lat – nadal są daleko w tyle. Co nie zmienia faktu, że grając w gry nie ma się ani czego wstydzić, ani z czego tłumaczyć.*

9kier: *„Wątpię, aby gry szybko dorównały intelektualnie szeroko pojmowanej literaturze, gdy nawet filmy – istniejące już grubo ponad 100 lat – nadal są daleko w tyle". Dwie kontrowersyjne tezy, z żadną się nie zgadzam.*

Często spotykałem się z dziwnymi wyrazami twarzy, gdy „dorośli" koledzy i koleżanki widzieli mnie na lotnisku, w pociągu, czy gdziekolwiek z konsolą czy pewnym miesięcznikiem o grach :) w dłoni. I niekiedy te zadawane pytania połączone z niedowierzaniem w głosie: „Ty grasz!? Ale nie za stary na to jesteś? Chyba czasami jednak pomagasz żonie, nie?" No kur zapiał...

Jedno z moich ulubionych powiedzonek to „niektórzy umierają w wieku 25 lat ale z pogrzebem czekają do osiemdziesiątki". Niech se te zombie gadają... Ciekawe jak kreatywnie oni spędzają wolny czas?

9kier: *Zawsze mnie żenuje sformułowanie „pomagać żonie" czy „pomagać w domu". Jak gdyby żona była menedżerem w domu odpowiedzialnym za jego ogarnianie, a mąż to przydupas, który za nią łazi i wykonuje jakieś drobne, mało odpowiedzialne zadania.*

Jestem ojcem, pracującym, trenującym, dbającym o dom (tu apel: bracia-gracze, nie zostawiajcie wszystkiego na barkach swych lepszych połówek, mecz w CS-ie nie ucieknie).

9kier: *Dokładnie o tym mówię. Kobieta nie jest domyślnie przypisana do zajmowania się domem i nie spoczywa on na jej barkach. Dokładnie tak samo ma prawo rzucić wszystko i grać w CS-a. Oczywiście jedynego słusznego, czyli Cultist Simulator.*

Zdawałem sobie sprawę, że w dorosłym życiu zmienia się bilans czasowy, lecz jednak zwykle te 20 minut (no, chyba że tytuł zbyt wciągający, wtedy do pół godziny się dobije – sen jest dla słabych, a co!) da radę wygospodarować, gdy już wszystko jest ogarnięte. Nie ma to jak móc odpalić 3DSa, pijąc wodę na te pół godziny przed snem, gdy reszta rodziny już słodko chrapie, a ja znajdę jeszcze kilka minut na pchnięcie sprawy w Ace Attorney do przodu.

9kier: *Tak bardzo się obraziłam na tę serię! Pierwsza część zablokowała mnie z powodu buga i muszę robić ostatnią sprawę od nowa. Z tego powodu leży już kilka miesięcy niedokończona...*

Tak więc – da się! Wszystko jest kwestią organizacji. A możliwości również jest sporo. Pamiętając czasy, gdy jako dzieci toczyliśmy wojny o płytkę z demami z czasopism, teraz to prawdziwa bajka. Mogę zalogować się, kupić za grosze, ściągnąć momentalnie i grać, często nie martwiąc się o kompatybilność, gdy dotyczy to starszych tytułów.

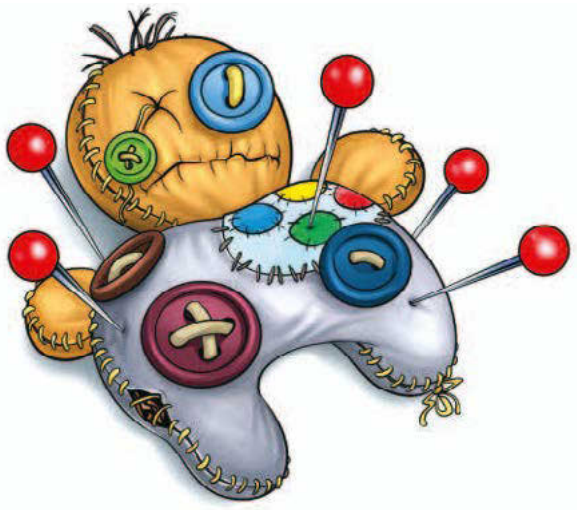
(...) Tak czy siak, wielkie dzięki za comiesięczną lekturę, za wszystkie wspaniałe tytuły, które będę pewnie ogrywał do emerytury :). Za to, że jesteście, piszecie, przekazujecie, zapoznajecie. Dzięki temu upływający czas nie boli niemalże wcale, gdyż zawsze jest coś fajnego do roboty (larpa jeszcze długo nie spróbuję, ale 9kier narobiła takiego apetytu, że hoho!).

H00pcio

9kier: *Smacznego! Będzie zmiana warty w takim razie, kiedy się zdecydujesz, bo mnie się chwilowo larpy przejadły. Witcher School mi się kończy i nie bardzo mam ochotę zaczynać kolejną edycję, a Battle Quest, na którym mogłam potańczyć tribal fusion, został odwołany... Ruszaj na front zamiast mnie!*

NA LISTY ODPOWIADAŁ
KWARTET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Kojima Productions dogadało się z niemieckim producentem odzieży sportowej. Efektem jest kurtka inspirowana Death Stranding, wykonana z membrany Gore-Tex 3L, odporna na opady, wilgoć, oddychająca itd. Nie wiemy, czy wytrzymuje też opady temporalne. Ale wiemy, że opadną wam szczęki, gdy dowiecie się ile kosztowała – prawie 8000 zł. I cała limitowana seria rozeszła się w dobę. Czujecie to, kurtka kuriera dostarczana kurierem?

Rockstar w liście do pracowników daje ponoć do zrozumienia, że GTA VI będzie mocno rozbudowane – ale po premierze. Tzn. firma zakłada „premierę średniej wielkości". Gra ma następnie zostać uzupełniona przez „regularne aktualizacje". W tłumaczeniu na ludzki: po co robić od razu grę tak wielką jak GTA V, skoro możemy sprzedać wam grę tylko z główną linią fabularną, a potem kosić kasę na dodatkowych DLC. Oczywiście oficjalne wytłumaczenie jest inne – chodzi o to, że „mniejsza gra" to mniejsze obciążenie twórców i mniej intensywne crunche, a jakże.

Apple tradycyjnie lubi sprzedawać zwykłe rzeczy po niezwykłych cenach. I tak, można u nich kupić np. zestaw czterech kółek do Maca Pro. Zagadka – ile kosztuje jedno kółko? Kółko kosztuje około jednego koła, bo za komplet wybulimy 3499 zł. No, drogo... ale za to oferują one niezwykłe możliwości, cytuję: „zgodność z komputerem Mac Pro (aktualnej generacji); ułatwia przemieszczanie Maca Pro". Podobno są też okrągłe i równej wielkości! Ale na pewno nie mają blokad, bo użytkownicy narzekają, że potem komputer im lata po całym pokoju. Czekamy na antypoślizgową matę po 3000 zł. Od metra kwadratowego. A biedacy mogą zamiast kółek kupić nóżki, po zaledwie 1440 zł. Dziękuję, postoję. Na własnych nóżkach.

Na Reddicie lament graczy GTA Online bije w niebiosa – bo ich postacie z niewyjaśnionych przyczyn utraciły majątek – m.in. apartamenty, pojazdy, a co gorsza np. zaczęły też łysieć. Ha! Te gry są coraz realistyczniejsze, właśnie wprowadzono symulacje rozwodu i kryzysu wieku średniego. Podobno często pomaga na to zakup sportowego samochodu, to znaczy w życiu, nie wiem jak w grze. *(Odjeżdża z piskiem opon swoim czerwonym Jaguarem).*

Tymczasem na niektórych serwerach GTA Online narzucono kwarantannę – graczom sugeruje się pozostanie w wirtualnych mieszkaniach ze względu na epidemię COVID-19 w czasie wyznaczonych godzin policyjnych. Osoby, które olewają tę sugestię, są zamykane w więzieniu. Przy czym nie jest to dzieło twórców gry, tylko... oddolna inicjatywa (niektórych) graczy-cheaterów. Swoją drogą, jakoś nikogo nie dziwi, że hakerzy tak już wpisali się w ekosystem GTA Online, że organizują eventy w grze...

Prezes Activision Blizzard, Bobby Kotick, w ramach działań wspierających morale w czasach koronowirusa, przekazał swój numer telefonu aż dziesięciu tysiącom podwładnych. To uczucie, gdy niechcący, wysyłając e-mailem swój numer zaufanej osobie, klikasz w „send to all"... PS Podobno za 70 dolarów można dokupić do niego DLC o nazwie „odbiorę, gdy zadzwonisz".

Ponoć procesory z serii Comet Lake (Core i9-10900F) będą zużywać – przy pracy na pełnych obrotach – jakieś 224 W energii. Czyli prawie tyle co GeForce RTX 2080. Hmmm, Intel Grill Edition? Sugerujemy zmianę nazwy kodowej tej serii procków na Lava Lake.

Anonimowi „badacze" stworzyli wizerunek nałogowego gracza, który przez 20 lat nic, tylko siedział i grał. Gość ma przekrwione i podkrążone oczy, czaszkę zniekształconą przez lata noszenia słuchawek, a jego dłonie są stwardniałe i pokryte wrzodami od używania kontrolerów (do tego schodzą mu paznokcie z palców). Jest otyły, przygarbiony, blady i ma egzemę na łokciach (od nieustannego opierania ich o blat biurka) i awitaminozę. Do tego żylaki i spuchnięte kostki itd. Generalnie można to olać, bo ów stwór pojawił się na stronie www brytyjskiego tabloidu... podobno ten koleś to wynik ankiety na ich typowego czytelnika, tylko inaczej podpisany.

Hideo Kojima przyznał, że chciałby przygotować horror. Developer deklaruje, że nowa gra – co za niespodzianka w wypadku horrorów! – przerazi graczy. „Produkcja wykorzystująca rewolucyjną metodę do wykreowania atmosfery terroru, która sprawi, że gracze nie tyle, co zsikają się w spodnie, ile zes**ją się w nie". Hmmm, może mieć pod górkę, bo obecnie po obejrzeniu wiadomości to ja sam włączam sobie horrory, by się uspokoić i odstresować...

Amerykański sąd odrzucił pozew AM General wobec twórców Call of Duty, którym koncern zarzucał bezprawne umieszczenie wozów Humvee w swoich grach, do tego deklarując, że wydawcy gry „sukces zawdzięczają klientom, którzy mylnie uważali, że cykl jest powiązany z autami". Nie wiecie czy można zbiorowo pozwać AM General o naruszenie dóbr osobistych? Tzn. oni uważają że gracze są totalnymi idiotami, którzy kupują Call of Duty, myśląc że to jakaś rajdówka z udziałem Humvee?

Square Enix najwyraźniej pozazdrościł Bethesdzie ilości memów na jej temat i – trzeba przyznać – wszedł do gry z przytupem. Steamowa wersja Final Fantasy IX otrzymała patch, który... usuwa grę z dysku użytkownika. Pozostaje jedynie launcher. Czekamy, z pewnym przerażeniem, na ripostę Bethesdy!

Sony twierdzi, że uruchomienie gry na PlayStation 5 ma być równie łatwe jak oglądanie Netflixa. Chwilka, czyli trzeba będzie mieć dostęp do szybkiego internetu, bez abonamentu w nic się nie pogra, wyszukiwarka nie będzie poprawnie działać, a w Polsce będzie jakieś 50% gier?!

Jeden z graczy Minecrafta przy użyciu dwóch specjalnych modyfikacji przeniósł do gry... Ziemię, w skali 1:1. I planuje, by z pomocą społeczności odwzorować każde miasto, ulicę czy też budowlę na świecie, co zapewne wymagać będzie sporo lat pracy. Ale co nagle, to po diable... My znamy takiego gracza, któremu zajęło to zaledwie sześć dni, tyle że potem musiał parę fuszerek patchować potopem. ***[Smg]***

ZAPRENUMERUJ CD-ACTION

13 KOLEJNYCH WYDAŃ W CENIE 11

TYLKO 120 ZŁ

CD-ACTION

PRENUMERATA

EDYCJA **KLASYCZNA**

120 zł

Oferta ważna do 1 czerwca 2020 r.

Aby zamówić prenumaratę, zeskanuj kod lub wejdź na http://czytelnia.pl

KONTAKT e-mailem: **prenumerata@bauer.pl**
telefonicznie: **67 210 86 05**

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi wydawnictwo Bauer. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z regulaminem Poczty Polskiej.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 67 210 86 05 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres: prenumerata@bauer.pl.
reklamacje: tel. 71 341 20 83 w. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w regulaminie sklepu na stronie: czytelnia.pl.

LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci otrzymać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz dwie strony dalej.

Po tej stronie czarnej dziury nie ma lekko – wszystko chce nas zabić.

PEŁNA WERSJA GRY PL

BLACKHOLE
COMPLETE EDITION

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

Uwaga, klucz aktywacyjny pełnej wersji gry Blackhole w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 29 czerwca 2020, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

2D • PLATFORMOWA • KOMEDIA SF

12

PRODUCENT: FIOLASOFT STUDIO
MULTI: BRAK PC: WIN 7, INTEL CORE 2 DUO, 2GB RAM, GPU Z 512 MB VRAM

W grze wcielamy się w… specjalistę od parzenia kawy na statku kosmiczny Endera. Brzmi absurdalnie? Ma tak brzmieć, bo Blackhole to komedia science-fiction, rozgrywająca się we wnętrzu czarnej dziury. Po rozbiciu się na przypominającej ciało niebieskie planecie to postać gracza budzi się jako pierwsza. Na naszych barkach spoczywa naprawa statku, jednak w poszukiwaniach zasobów do tego niezbędnych nie będziemy całkiem osamotnieni – towarzyszyć będzie nam Auriel, sztuczna inteligencja, ironicznie komentująca nasze poczynania. A to wszystko na przestrzeni ponad 90 poziomów, z którymi przyjdzie się nam zmierzyć w tej hardkorowej platformówce. Pamiętajcie, w czarnej dziurze przetrwają tylko najzwinniejsi. Edycja kompletna zawiera m.in. trzy DLC z nowymi etapami i lokacjami, a także cyfrowy artbook i soundtrack do pobrania.

MAGAZYN PRZYGOTOWAŁA
REDAKCJA TECH
ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny Tech: Adam Chabiński
Zastępca redaktora naczelnego Tech: Michał Kuszewski
Redaktor prowadzący CD-Action: Michał Kuszewski
Zespół redakcyjny: Krzysztof Freudenberger, Grzegorz Karaś, Paula Jeziorska, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Jerzy Poprawa
Stali współpracownicy: Dawid Biel, Dawid Bojarski, Jakub Jarosz, Rafał Fluderski, Krzysztof Kempski, Marcin Kępski, Tatiana Kowalczyk, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Joanna Pamięta-Borkowska, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Jacek Smoliński, Witold Tłuchowski

Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
Opracowanie graficzne: Krzysztof Freudenberger, Beata Haratym, Roman Nowacki
Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata: tel. 67 210 86 05
Biuro reklamy: Beata Bartczak, tel. 692 440 131
Michał Lisowski, tel. 600 488 710
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
https://bauer.pl/reklama/

BAUER MEDIA GROUP
WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o, Sp.k.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916

PEŁNA WERSJA GRY EN

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

FACES OF WAR

RTS • II WOJNA ŚWIATOWA • TAKTYKA

16+

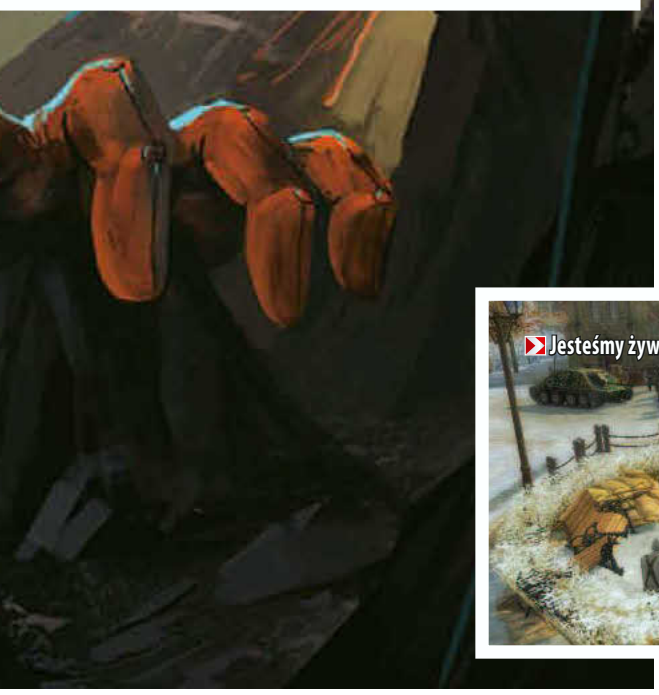
PRODUCENT: BEST WAY
MULTI: DO 16 GRACZY PC: WIN XP/7/8/10, INTEL PENTIUM IV/AMD ATHLON 2GHZ, 512 MB RAM, GEFORCE SERII 3XX

Faces of War pozwala graczowi uczestniczyć w najważniejszych bitwach II Wojny Światowej, takich jak lądowanie w Normandii czy szturmowanie Berlina w 1945. Na przestrzeni kampanii dla jednego gracza znajdziemy się po każdej stronie barykady – od Aliantów, przez Niemców, na Rosjanach kończąc. Tym, co wyróżniało Faces of War na tle innych RTS-ów były w dniu premiery dwie rzeczy. Pierwsza to zaawansowane AI, które nie tylko ślepo podąża za kliknięciami gracza, ale samodzielnie podejmuje decyzje, w jaki sposób podejść do wydanych rozkazów, by zadanie wykonać najefektywniej i najbezpieczniej. Do tego dochodzi też zawansowany silnik fizyczny, pozwalający niszczyć dosłownie każdy obiekt na mapie i wykorzystywać to do osiągnięcia przewagi na polu bitwy. Na co czekasz żołnierzu? Karabin w dłoń!

Uwaga, klucz aktywacyjny pełnej wersji gry Faces of War w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 29 czerwca 2020, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

Ostrzegamy, to naprawdę hardkorowa platformówka.

Pamiętajcie – na dwór tylko w rękawiczkach.



I pomyślcie, że wszystko to można zniszczyć...

Jesteśmy żywo ciekawi zakończenia tego starcia.

ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ.

UWAGA!
Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

INFORMACJE O KODACH ZNIŻKOWYCH ORAZ SPOSOBACH ICH UŻYCIA ZNAJDZIECIE NA STRONACH:

ZNIŻKI NA SPRZĘT LOGITECH – 085

JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu" klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź". Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail".

Przy kodzie zwykle widnieje informacja, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 29 czerwca 2020 roku.

Blackhole © 2016 FiolaSoft Studio. All Rights Reserved. Published by 1C Company.
Faces of War © 2006 1C Company. Developed by Best Way. All rights reserved. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. (c) 1999-2011 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the «Powered by GameSpy» design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

świat wiedzy

poleca!

LEKTURY na egzamin ósmoklasisty

Utwory Jana Kochanowskiego i Adama Mickiewicza w nowatorskim opracowaniu

- autorski wybór „pewniaków" egzaminacyjnych
- wyjaśnienie każdego trudniejszego pojęcia
- prosto wyłożona interpretacja utworów
- jasno opisany kontekst powstania

Z TYM OPRACOWANIEM NAJŁATWIEJ ZROZUMIEĆ LEKTURY!

Dostępne w księgarniach, dobrych punktach sprzedaży prasy oraz na www.czytelnia.pl

SŁUCHAWKI PRAWDZIWIE BEZPRZEWODOWE!

REFLECTFLOW

- Ambient Aware - usłysz otoczenie
- TalkThru - rozmawiaj bez zdejmowania słuchawek
- Do 30 godz. pracy łącznie (10 godz. pracy słuchawek + 20 godz. dzięki etui)
- Wodoodporność (IPX7)
- Funkcja szybkiego ładowania
- Technologia FreeBit™ - pewne trzymanie
- Etui ładujące w zestawie

FREE

- Legendarne brzmienie JBL
- Do 24 godz. pracy łącznie (4 godz. pracy słuchawek + 20 godz. dzięki etui)
- Etui ładujące w zestawie
- Odporność na zachlapania (IPX5)
- Żelowe wkładki stabilizujące

TUNE 120 TWS

- Legendarne brzmienie JBL
- Możliwość prowadzenia rozmów telefonicznych
- Do 16 godz. pracy łącznie (4 godz. pracy słuchawek + 12 godz. dzięki etui)
- Etui ładujące w zestawie

www.jbl.pl